



FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Dpto. de Comunicación Audiovisual y Publicidad

El *fan film*: paradigma de la cultura participativa en el entorno de los *new media*

Tesis Doctoral



Doctorando: Miguel Ángel Pérez Gómez

Director: Jesús Jiménez Varea

Sevilla, 2015

El *fan film*:
paradigma de la cultura participativa en el entorno de los *new media*.

Doctorando: Miguel Ángel Pérez Gómez
Director: Dr. Jesús Jiménez Varea

Visto bueno del director

Dr. Jesús Jiménez Varea

Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura

Facultad de Comunicación Universidad de Sevilla

Sevilla, 2015

Sobre esta tesis:

“Muchas veces tomé la pluma para escribille, y muchas la deje, por no saber lo que escribiría; y estando una suspenso, con el papel delante, la pluma en la oreja, el codo en el bufete y la mano en la mejilla, pensando lo que diría”

Miguel de Cervantes

“Don Quijote de la Mancha” Preliminares de la primera parte.



Freaks por Mauro Entrialgo – Publicado en *20 minutos* (23/01/2006) Portada

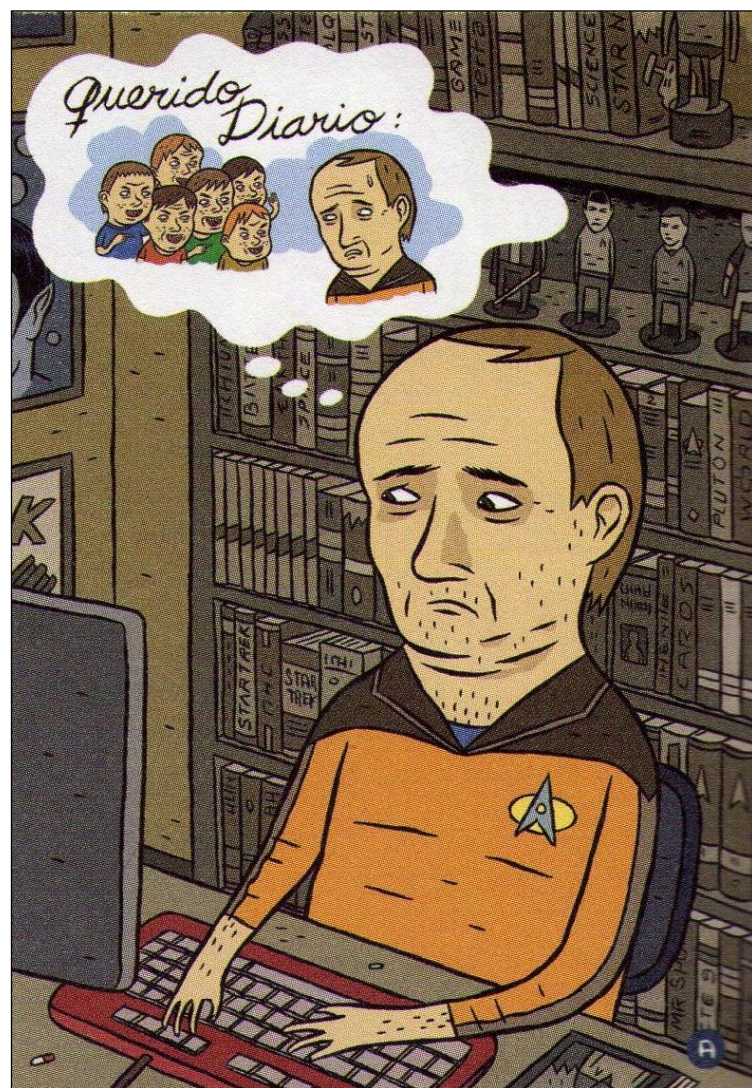


Ilustración de Paco Alcázar publicada en *Manual de mi mente* (2008) p. 100

Índice

Introducción	25
---------------------------	-----------

Bloque I. Consideraciones preliminares

1. Consideraciones preliminares	35
1.1. Estado de la cuestión	35
1.1.1. Cultura de Participación/ <i>fandom</i>	35
1.1.2. <i>Fan films</i>	38
1.2. Justificación	44
1.3. Fuentes de información utilizadas	47
1.4. Notas sobre el estilo	47

Bloque II. Marco Teórico. Conceptualización y contextualización

Parte I. Terminología, historia y sociología.

2. De fans, <i>freaks</i> y <i>geeks</i> . Una aproximación terminológica al fandom	53
2.1. La definición del fan a través del “otro”	53
2.2. El <i>fandom</i> como patología	62
2.3. La concepción del fan en función de la recepción	66
2.3.1. Continuo de afectividad	68
2.3.2. Continuo de producción	69
2.3.3. Continuo de dedicación	72
2.3.4. Continuo de participación	73
2.3.5. Continuo cultural	74
2.3.6. Continuo académico	75

2.4. Un giro en torno al factor económico	77
3. El <i>media fandom</i> desde una perspectiva historicista	81
3.1. Prehistoria de la cultura participativa	82
3.2. <i>Fiawol</i> : Los orígenes del <i>fandom</i>	83
3.3. El medio como evolución. El surgimiento del <i>media fandom</i>	90
3.4. Consolidación del <i>media fandom</i> y la llegada del <i>fandom</i> de masas	96
3.5. La <i>cult TV</i> de los ochenta y el advenimiento del <i>fandom</i> tecnológico	100
3.6. El resurgimiento de los textos mediáticos de culto en la década de los noventa y la consolidación del medio virtual	102
3.7. Internet como elemento de convergencia entre el <i>fandom</i> , los textos y sus creadores	106
4. Aspectos sociológicos del <i>fandom</i>	109
4.1. El <i>fandom</i> bajo una perspectiva bipolar	109
4.2. Las estructuras sociales del <i>fandom</i>	112
4.2.1. Redes, grupos y redes sociales	114
4.2.2. La jerarquía del <i>fandom</i>	118
4.3. Juego, performance y realidad	120
4.3.1. Fantasía y realidad. Funcionando en la realidad como ficción	120
4.3.2. Neorreligión. Entre la performance y el culto	125

Parte II. Textos de culto, reescrituras, contenedores y nuevos medios.

5. <i>Media Cult Texts</i>	131
5.1. El valor cultural de los textos	131
5.2. El texto de culto	133
5.3. La configuración del texto de culto a través de la intertextualidad a tres niveles	138
5.4. El canon como valor de culto	147
5.5. El <i>cult</i> audiovisual	151
6. De la lectura a la reescritura: aproximación a la apropiación de textos como forma de lectura (consumo) definitiva	159
6.1. De la “cacería furtiva” a la decodificación	159
6.2. De la producción semiótica a las formas de reescritura	165
6.2.1. Tipos de productividad según Fiske	165
6.3. Los límites de la autoría	167

6.4. Las formas de reescritura de textos primarios según Jenkins	169
6.5. Las relaciones entre textos según Genette	171
6.6. Estructuras de construcción de contenidos según Wolf	173
6.7. La segunda oralidad a partir de las nuevas posibilidades tecnológicas ...	174
7. Las manifestaciones artísticas del fandom como formas verbales y materiales de creación	177
7.1. C.G.U. vs <i>Fan Labor</i>	177
7.2. Formas verbales y materiales de creación	179
7.3. Principales formas de apropiación del texto por parte de los fans	181
7.3.1. <i>Fan fiction</i> . Géneros y subgéneros	182
7.3.2. <i>Filking</i> y otras formas musicales de apropiación	192
7.3.3. <i>Fan art</i>	196
7.3.4. <i>Cosplay</i>	198
7.3.5. Fotografía	202
7.3.6. Productos derivados	203
8. Formas de distribución y contenedores	207
8.1. Los fanzines	207
8.1.1. Los fanzines en la historia	210
8.1.2. Contenidos	212
8.2. Convenciones o el rito de la celebración	215
8.3. Internet	225
9. <i>Fandom</i> , nuevos medios y la convergencia en el nuevo entorno mediático	229
9.1. El giro sociológico	231
9.2. Los nuevos medios o como la digitalización ha cambiado la comunicación contemporánea	234
9.3. La variabilidad de los nuevos medios como principio de disolución de los roles clásicos de la comunicación	237
9.4. Dos nuevos escenarios: Convergencia y transmedialidad	241
9.4.1. Convergencia	241
9.4.2. Transmedialidad	243
 Parte III. Cultura del <i>remix</i> en el <i>fandom</i>, taxonomía e historia de los <i>fan films</i>.	
10. <i>Vidding</i> , <i>fan made trailers</i> , <i>mashups</i> y <i>fan edits</i> . Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del <i>remix</i>	255

10.1.	<i>Vidding</i> . Historia y forma	256
10.2.	El <i>vidding</i> bajo el determinismo tecnológico	264
10.3.	Taxonomía del <i>remix</i> aplicadas a los <i>fan made vids</i>	266
10.3.1.	<i>Vids</i> o <i>songvids</i>	267
10.3.2.	<i>AMV</i>	273
10.3.3.	<i>Fan made tráiler</i>	273
10.3.3.1.	<i>Recut</i>	274
10.3.3.2.	<i>Mashups</i>	275
10.3.3.3.	Tráiler honesto	276
10.3.4.	<i>Fan edits</i>	277
10.3.5.	Otras formas de <i>remix</i>	279
10.3.6.	De la modificación a la adaptación pasando por la ampliación: análisis de las transformaciones del teaser tráiler de <i>Star Wars</i> : <i>The Force Awakens</i>	280
11.	El <i>fan film</i> y sus formas. Por una taxonomía de los <i>fan films</i>	287
11.1.	Introducción y definición.	287
11.2.	El <i>fan film</i> como cine independiente	291
11.3.	Cine amateur o cine doméstico	293
11.3.1.	El cine amateur	294
11.3.1.1.	El modo comunidad	298
11.3.2.	El cine doméstico	300
11.3.2.1.	El modo casero	302
11.3.3.	Los <i>fan films</i> como modo	303
11.4.	Taxonomía del <i>fan film</i>	304
11.4.1.	Por tipologías cinematográficas	304
11.4.1.1.	Formatos cinematográficos	305
11.4.1.1.1.	Cine de animación/cine de referente real ...	305
11.4.1.1.2.	Cine figurativo/cine no figurativo	307
11.4.1.1.3.	Cine argumental/cine documental	308
11.4.1.2.	Categorías supragenéricas	308
11.4.1.2.1.	En función de la duración	308
11.4.1.2.2.	Finalidad	310
11.4.1.2.3.	Proceso de producción	311

11.4.1.2.4. El origen del guión	311
11.4.1.3. Géneros	313
11.4.2. Otras categorías	313
11.4.2.1. Emulación de formatos	314
11.4.2.2. En función de aspectos narrativos	315
11.4.2.3. Factor de profesionalización	317
11.4.2.4. En función del acabado técnico	317
11.4.2.5. Otras subcategorías	318
12. Una revisión crítica al concepto de <i>fan film</i> a través de la historia	323
12.1. Los orígenes indefinidos del proto- <i>fan film</i>	323
12.2. Proto- <i>fan films</i> . Años veinte	328
12.2.1. <i>Anderson Own Gang</i>	328
12.2.2. <i>London After Midnight</i>	331
12.2.3. Los 16 mm como estándar técnico para el amateur	333
12.3. El modo <i>fan film</i> como ficción dentro del cine doméstico	334
12.4. Los inicios del <i>fan film</i> canónico y la configuración del <i>fan film</i> clásico	336
12.5. La parodia en los <i>fan films</i>	345
12.5.1. <i>Star Trix</i>	346
12.5.2. <i>Hardware Wars</i>	347
12.6. La década de los ochenta: la consolidación del video, los tributos y los problemas con el copyright	350
12.6.1. <i>Raiders of the lost Ark – The Adaptation</i>	351
12.6.2. <i>Aquaman, The Cast of the Angler</i>	354
12.6.3. <i>Yorktown II: A Time to Heal</i>	357
12.6.4. La relación entre los <i>fan filmmakers</i> y la industria	358
12.6.5. El paso de la cámara de cine amateur a la videocámara y los formatos digitales	364
12.7. La aparición del <i>fan film</i> moderno	365
12.7.1. <i>The Green Goblin's Last Stand</i>	365
12.7.2. <i>Troops</i>	368
12.7.3. Distribución, exhibición y media	371
12.8. Los <i>fan films</i> en el siglo XXI: una puerta abierta para todo tipo de fans	374

12.8.1. <i>Batman: Dead End</i>	375
12.8.2. <i>The Call of Cthulhu</i>	377
12.8.3. <i>Star Wreck</i>	379
12.8.4. <i>Power/Rangers</i>	382
12.8.5. Descargo de responsabilidad	383
12.8.6. <i>Star Wars Uncut</i>	384
12.9. Los <i>fan films</i> convencionales	387

Bloque III. Objetivos, hipótesis y metodología.

13. Objetivos de la investigación	393
13.1. Objetivos generales	393
13.2. Objetivos específicos	393
14. Formulación de hipótesis	397
15. Metodología	399

Bloque IV. Análisis

16. El canon permitido en los <i>fan films</i> de <i>Star Trek</i>	413
16.1. Introducción	413
16.2. <i>Star Trek</i> : la(s) serie(s)	414
16.3. El canon en <i>Star Trek</i>	417
16.4. Universos expandidos y textos derivados	419
16.5. <i>Star Trek</i> como texto de culto	422
16.6. El <i>fandom</i> de <i>Star Trek</i>	429
16.7. Por una historia de los <i>fan films</i> de <i>Star Trek</i>	430
16.7.1. Los años del cine doméstico	430
16.7.2. Los años ochenta. El fenómeno se establece	434
16.7.3. Los años noventa. Diversificación de los <i>fan films</i>	436
16.7.4. 2000-2010. El <i>fan film</i> se expande en forma y fondo	440
16.7.5. 2010- 2015. Camino a la profesionalización	445
16.8. Análisis de <i>fan films</i>	450
16.8.1. <i>Star Trek: Hidden Frontier</i>	450

16.8.1.1. “Enemy Unknown, Part 1”(Rob Caves, 2000)	451
16.8.1.2. “Piracy of the Noble”(James DeRuvo y Dave Mason, 2003)	452
16.8.1.3. “It’s Hour Come Round At Last” (Rob Caves, 2007)	453
16.8.1.4. Notas adicionales generals	455
16.8.2. <i>Starship Farragut</i>	456
16.8.2.1. “The Captaincy” (Paul R. Sieber, 2007)	457
16.8.2.2. “For Want of a Nail” (Mark Hildebrand, 2007)	458
16.8.2.3. “Just Passing Through” (Mark Hildebrand, 2008)	460
16.8.2.4. “A Rock and a Hard Place” (Mark Hildebrand, 2008)	460
16.8.2.5. “Power Source” (Michael Struck, 2009)	461
16.8.2.6. “The Needs of the Many” (Michael Struck, 2009)	462
16.8.2.7. “The Price of Anything” (Vic Mignona, 2012)	462
16.8.2.8. “Night Shift” (Mark Hildebrand, 2013)	464
16.8.2.9. “Conspiracy of Innocence” (Jack Marshall and Vic Mignona, 2014)	465
16.8.2.10. Notas generales adicionales	466
16.8.3. <i>Star Trek: New Voyages/Phase II</i>	467
16.8.3.1. “Come What May” (Jack Marshall, 2004)	468
16.8.3.2. “In Harm’s Way” (Jack Marshall, 2004)	469
16.8.3.3. “Center Seat” (Erik Goodrich, 2006)	471
16.8.3.4. “To Serve All my Days” (Jack Marshall, 2006)	471
16.8.3.5. “World Enough and Time” (Marc Scott Zicree, 2007)	472
16.8.3.6. “Blood and Fire, Part I” (David Gerrold, 2008)	474
16.8.3.7. “Blood and Fire, Part II” (David Gerrold, 2009)	475
16.8.3.8. “Enemy: Starfleet” (Ben Tolpin, 2011)	476
16.8.3.9. “No Win Scenario” (Erik Goodrich, 2011)	477
16.8.3.10. “The Child” (Jon Povill, 2012)	478
16.8.3.11. “Going Boldly” (Dave Galanter, 2012)	479
16.8.3.12. “Kitumba” (Vic Mignona, 2013)	479
16.8.3.13. “Mind-Sifter” (Mark Edward Lewis, 2014)	481
16.8.3.14. Notas generales adicionales	482
16.8.4. <i>Star Trek: Of Gods and Men</i> (Tim Russ, 2007-2008)	483

16.8.5. <i>Star Trek: Renegades</i> (Tim Russ, 2015)	485
16.8.6. <i>Star Trek Continues</i>	486
16.8.6.1. “Turnabout Intruder” (Jack Marshall, 2012)	487
16.8.6.2. “You’ve Got the Conn” (Vic Mignona, 2012)	488
16.8.6.3. “Happy Birthday, Scotty” (Vic Mignona, 2012)	489
16.8.6.4. “Pilgrim of Eternity” (Vic Mignona, 2013)	490
16.8.6.5. “Lolani” (Chris White, 2014)	491
16.8.6.6. “Fairest of Them All” (James Kerwin, 2014)	492
16.8.6.7. “The White Iris” (James Kerwin, 2015)	493
16.8.6.8. Notas generales adicionales	494
17. El canon controlado en los <i>fan films</i> de <i>Star Wars</i>	497
17.1. Introducción	497
17.2. <i>Star Wars</i> : dos trilogías y una intercuela	500
17.3. El canon de <i>Star Wars</i>	503
17.4. Universos expandidos y textos derivados	507
17.5. <i>Star Wars</i> como texto de culto	513
17.6. El <i>fandom</i> de <i>Star Wars</i>	521
17.7. Por una historia de los <i>fan films</i> de <i>Star Wars</i>	529
17.7.1. De 1977 a 1996	529
17.7.2. De 1997 a 2001	532
17.7.3. De 2002 a 2015	537
17.8. Análisis de <i>fan films</i>	541
17.8.1. The Official Star Wars Fan Film Awards	
(2002-2011 y 2015)	541
17.8.1.1. 2002	542
17.8.1.1.1. <i>Christmas Tauntauns</i> (M. Bagshaw, 2001)	543
17.8.1.1.2. <i>Star Wars Gangsta Rap</i> (T. Lee, 2002)	543
17.8.1.1.3. <i>Jar Jar’s Walking Papers</i> (J. F., 2002)	544
17.8.1.1.4. <i>Waiting for Jar Jar</i> (M. Bragg, 1999)	545
17.8.1.1.5. <i>SW Project</i> (G. Hiltz, 2002)	545
17.8.1.1.6. <i>Stargeeks</i> (M. A. Samson, 1999)	546
17.8.1.2. 2003	546
17.8.1.2.1. <i>The Jedi Hunter</i> (J. E. Hudgens, 2002)	546
17.8.1.2.2. <i>Dark Side Switch Campaign</i>	

	(D. Johnson, 2003)	547
17.8.1.2.3.	<i>Silent But Deadly 2</i> (J. Cioletti y L. Tambone, 2003)	548
17.8.1.2.4.	<i>Trooper Clerks</i> (Jeff Allen, 2003)	548
17.8.1.2.5.	<i>Pink Five</i> (Trey Stokes, 2003)	549
17.8.1.3.	2004	550
17.8.1.3.1.	<i>Escape from Tatooine</i> (D. Tomaszewski, 2004)	550
17.8.1.3.2.	<i>Recruitment</i> (S. Zier, 2004)	552
17.8.1.3.3.	<i>Carbonite Confusion</i> (R. Simmons, 2004)	552
17.8.1.3.4.	<i>Wampa</i> (A. Peterson, 2004)	553
17.8.1.4.	2005	553
17.8.1.4.1.	<i>For the Love of the Film</i> (B. Curtis & T. Metcalf, 2005)	553
17.8.1.4.2.	<i>Sith Apprentice</i> (J. E. Hudgens, 2005)	554
17.8.1.4.3.	<i>Walk in Bamboo Bush</i> (T. Sakai, 2005)	555
17.8.1.4.4.	<i>Cheap Seats</i> (R. Reeves, 2005)	555
17.8.1.4.5.	<i>Anakin Dynamite</i> (W.Barnes, 2005)	556
17.8.1.4.6.	<i>One Season More</i> (T. E. Smith, 2005)	557
17.8.1.5.	2006	558
17.8.1.5.1.	<i>Pitching Lucas</i> (.Felux, 2006)	558
17.8.1.5.2.	<i>Memoirs of a Padawan</i> (M. Q. Yowhan y M. A. Yowhan, 2006) ...	559
17.8.1.5.3.	<i>Sith'd</i> (B. Silva, 2006)	559
17.8.1.5.4.	<i>Blue Milk</i> (W.Grammer, 2006)	560
17.8.1.6.	2007	560
17.8.1.6.1.	<i>Chad Vader – Day Shift Manager</i> (M. Sloan y A. Yonda, 2006)	561
17.8.1.6.2.	<i>Forced Alliance</i> (R. Bookman y G. Santos, 2007)	561
17.8.1.6.3.	<i>Incident at Toshi Station</i> (T. Soper, M. MacMahan y C. A. Gagliardoni, 2007)	562
17.8.1.6.4.	<i>IG-88: The Dancing Robot</i> (A. Bogarty, 2007)	563

17.8.1.6.5.	<i>Essence of the Force</i> (P. Kerby, 2007)	564
17.8.1.7.	2008	564
17.8.1.7.1.	<i>Padmé</i> (R. Reeves, 2008)	564
17.8.1.7.2.	<i>Paraphrase Theater</i> (W. Carlough, 2008) .	565
17.8.1.7.3.	<i>Ryan vs. Dorkman 2</i> (R. Wieber y M. Scott, 2007)	566
17.8.1.7.4.	<i>Contract of Evil</i> (Kantz, 2004)	566
17.8.1.7.5.	<i>The Empire Strikes Back in 60 Seconds</i> (O. Jones, 2008)	567
17.8.1.7.6.	<i>Star Wars Grindhouse: Don't Go In the Endor Woods</i> (M. Ramova, 2008)	567
17.8.1.8.	2009	568
17.8.1.8.1.	<i>Star Wars Retold</i> (J. Nicolosi, 2009)	568
17.8.1.8.2.	<i>Saber</i> (A. Green, 2009)	569
17.8.1.8.3.	<i>Star Wars Cinemagic</i> (J. P., 2009)	570
17.8.1.8.4.	<i>Star Wars: Episode XVI – Family Dysfunction</i> (R. Scheirman, 2009)	570
17.8.1.8.5.	<i>Star Wars in a Notebook</i> (O. Triana, 2009)	571
17.8.1.8.6.	<i>Star Sports: Episode M</i> (J. Capone, 2006) .	571
17.8.1.9.	2010	572
17.8.1.9.1.	<i>The Unconscious Sith</i> (A. White, 2010) ...	572
17.8.1.9.2.	<i>Reinassance (Redux)</i> (I. Carrizo-Ortiz, 2010)	573
17.8.1.9.3.	<i>Chronicles of Young Skywalker</i> (Brent y Blake Coussins, 2010)	574
17.8.1.9.4.	<i>The Solo Adventures</i> (D. L. Smith y J. Scheetz, 2010)	574
17.8.1.9.5.	<i>The Notebook Strikes Back</i> (O. Triana, 2010)	575
17.8.1.9.6.	<i>Makazie One</i> (Clutch, 2010)	576
17.8.1.10.	2011	576
17.8.1.10.1.	<i>Star Wars: Unlimited Power</i> (E. Sirota, 2011)	577
17.8.1.10.2.	<i>A Light in the Darkness</i>	

	(F. Wetherbee, 2010)	577
17.8.1.10.3.	<i>The Tentacle Trap</i> (J. Austeen, 2011)	578
17.8.1.10.4.	<i>Star Wars: Hunter</i> (S. Nixon, 2011)	578
17.8.1.10.5.	<i>Bounty Hunter II: Pit of Carkoon</i> (J. Melshing, 2011)	579
17.8.1.10.6.	<i>Solo Forever</i> (T. Albright, 2011)	580
17.8.1.10.7.	<i>The Unconscious Sith Strikes Back</i> (A. White, 2011)	580
17.8.1.11.	2015	581
17.8.1.11.1.	<i>The Lesser Evil</i> (S.C. White y A. Kim, 2015)	582
17.8.1.11.2.	<i>Journey of a Fan Film</i> (A. Watson, 2015)	582
17.8.1.11.3.	<i>Bounty Buddies</i> (Jordan y Cody Gustafson, 2015)	583
17.8.1.11.4.	<i>Star Wars: A New Employee Orientation</i> (C. Murphy y J. Hundley, 2015)	584
17.8.1.11.5.	<i>Force-Full Imagination</i> (J. Eimmerman, 2015)	584
17.8.1.11.6.	<i>Knights of the Old Republic: Broken Souls</i> (J. Seaich, 2015)	585
17.8.2.	<i>Fan films</i> realizados de manera independiente a la convocatoria durante el mismo periodo	586
17.8.2.1.	<i>Knightquest</i> (J. Monroe, 2001)	586
17.8.2.2.	<i>Duality</i> (M. Thomas y D. Macomber, 2001) ...	587
17.8.2.3.	<i>The Formula</i> (C. Hanel y S. Phelan, 2002)	588
17.8.2.4.	<i>Your Lightsaber and You</i> (E. Ziegler, 2002) ...	589
17.8.2.5.	<i>Broken Allegiance</i> (N. Hallam, 2002)	589
17.8.2.6.	<i>Run Leia Run</i> (A. Bertocci, 2003)	590
17.8.2.7.	<i>Backyard Intergalactic Love Story</i> (J. Monegan, 2004)	591
17.8.2.8.	<i>Star Wars Help Desk</i> (M. Kane, 2004)	592
17.8.2.9.	<i>Revelations</i> (S. Felux, 2005)	593
17.8.2.10.	<i>Versus</i> (N. Santini, 2005)	594

17.8.2.11.	<i>I.M.P.S. The Relentless – Chapter 1: Davenport Gateway</i> (E. Hilleary, N. Pata y D. Max, 2005)	595
17.8.2.12.	<i>Reign of the Fallen</i> (D. McLeavy, 2006)	595
17.8.2.13.	<i>Dark Resurrection Vol.1</i> (A. Licata, 2006)	596
17.8.2.14.	<i>The Emperor New Clones</i> (D. Scales, 2006)	598
17.8.2.15.	<i>The Knudson Menace</i> (T. Matalas, 2007)	598
17.8.2.16.	<i>Ferocity</i> (E. Whiteley, 2012)	599
17.8.2.17.	<i>White Armour</i> (J. Isacson y C. Mills, 2015) ...	600
17.8.2.18.	<i>Star Wars: The Force Awakens Fan Film</i> (F. Salmon, 2015)	601
17.8.2.19.	<i>The Good, The Bad and the Ugly</i> (C. Evans, 2015)	601
17.8.2.20.	<i>Star Wars: TIE Fighter</i> (P. Johnson, 2015)	602
18.	El discurso convergente de los <i>fan films</i> ambientados en la Tierra Media	605
18.1.	Introducción	605
18.2.	Las novelas que constituyen la Tierra Media y sus adaptaciones cinematográficas	607
18.3.	El canon de la Tierra Media	611
18.3.1.	El texto primario como canon mítico	611
18.3.2.	El texto secundario como canon estético	613
18.3.3.	El texto terciario como canon convergente o fanon	615
18.4.	La Tierra Media como texto de culto	617
18.5.	El <i>fandom</i> de Tolkien	621
18.6.	Breve repaso e introducción a los <i>fan films</i> inspirados en el universo de la Tierra Media	627
18.7.	Análisis de <i>fan films</i>	629
18.7.1.	<i>Bogans</i> (Grant Lahood. 2003)	629
18.7.2.	<i>Lord of the Thing: The Fellowship of the Ring</i> (H. Woods, 2004)	631
18.7.3.	<i>Journey to the Ring – A LOTR FF</i> (R. Camp, 2005)	631
18.7.4.	<i>Almost Back There and Again</i> (P. Haynes, 2005)	632
18.7.5.	<i>The Hobbit</i> (P. Olsen, 2005-2008)	633
18.7.6.	<i>The Age of Men</i> (N. Monson, 2006)	633
18.7.7.	<i>Lord of the Rings: Return of the King Parody</i>	

(A. Scott, 2006)	634
18.7.8. <i>Middle Earth Idols</i> (A. Scott, 2006)	634
18.7.9. <i>The Peril to the Shire</i> (D. Dunklin, 2007)	635
18.7.10. <i>Lord of the Rings Sweded!</i> (D. Lloyd, 2008)	636
18.7.11. <i>The Sons of Elrond</i> (T. y C. McClure, 2008)	636
18.7.12. <i>There Back and Again – A Little Orc’s Tale</i> (N. Kemp y E. Martinez, 2008)	637
18.7.13. <i>Frodo Baggins</i> (B. Winchell, 2008)	638
18.7.14. <i>The Hobbit</i> (G.de Franco, 2008)	638
18.7.15. <i>Born of Hope</i> (K. Madison, 2009)	639
18.7.16. <i>The Hunt for Gollum</i> (C. Bouchard, 2009)	640
18.7.17. <i>Halifirien</i> (T. Robinson, 2009)	641
18.7.18. <i>Lord of The Rings, Abridged</i> (Amusement Park Recording Studio, 2009)	642
18.7.19. <i>The Palantir</i> (A.D., 2010)	643
18.7.20. <i>LOTR: Calling of the Ring</i> (G. Pidgen, 2010)	643
18.7.21. <i>Lord of Recycling</i> (Kial Natale, 2011)	644
18.7.22. <i>The Two Towers</i> (H. Taillefer, et al., 2011)	645
18.7.23. <i>Legolas by Laura</i> (J. Sickles y B. Steere, 2011)	645
18.7.24. <i>Idiots in the Shire</i> (P. Dowers, 2012)	646
18.7.25. <i>The Road to End</i> (J. Wright, 2012)	647
18.7.26. <i>Todd of The Rings</i> (J. Higgins, 2012)	647
18.7.27. <i>Lego: Battle of Helm’s Deep</i> (LouOl03, 2012)	648
18.7.28. <i>Ranger</i> (J. Fortune, 2012)	649
18.7.29. <i>The Silmarillion: Arda – A World is Rising</i> (A-D.,2012)	649
18.7.30. <i>The Gods of Middle Earth</i> (T. de Minas, 2012)	650
18.7.31. <i>The Mines of Moria – The Battle of Balin’s Tomb</i> (Gyromatic3000, 2012)	650
18.7.32. <i>The Hobbit</i> (Hessey96 y bbboy1997, 2012)	651
18.7.33. <i>In the forest of Tom Bombadil</i> (H. Barlow,2013)	651
18.7.34. <i>Beren & Lúthien</i> (F. Gimenez, 2013)	652
18.7.35. <i>Diari Dalla Terza Era</i> (C. Ripalti, 2013)	653
18.7.36. <i>Lego: LOTR – The Third Age</i> (D.Downey, 2013)	654

18.7.37.	<i>The Fourth Age</i> (Lynn, 2013)	654
18.7.38.	<i>Broken Bow</i> (S. Hawkeye, 2013)	655
18.7.39.	<i>Historia de Angmar</i> (Toca de Minas, 2013)	656
18.7.40.	<i>The Nabbit</i> (P. Dowers, 2013)	656
18.7.41.	<i>LOTR FF – Two Towers</i> (A.Fiorini, 2014)	657
18.7.42.	<i>Tolkien’s Road</i> (N. Green, 2014)	657
18.7.43.	<i>Rise of the Dwarves</i> (D. Ward Jr., 2014)	658
18.7.44.	<i>LOTR – The Two Towers</i> (A.D., 2014)	658
18.7.45.	<i>Lord of the Rings: Fellowship of the Ring – Minecraft Parody</i> (Minute Minecraft Parodies, 2014)	659
18.7.46.	<i>Middle Earth Saga</i> (G. Baumgarten, 2015)	659
19. Resultados		661
19.1. <i>Fan films de Star Trek</i>		661
19.2. <i>Fan films de Star Wars</i>		669
19.2.1. <i>Fan films de Star Wars</i>		
premiados en la convocatoria oficial		669
19.2.2. <i>Fan films de Star Wars</i>		
producidos fuera de la convocatoria		678
19.3. <i>Fan films inspirados en la Tierra Media</i>		685
19.4. Resultados totales		694
20. Discusión		705
20.1. <i>Fan films de Star Trek</i>		705
20.2. <i>Fan films de Star Wars</i>		709
20.2.1. <i>Fan films premiados en The Official Star Wars</i>		
Fan Film Awards		709
20.2.2. <i>Fan films realizados fuera de convocatoria</i>		716
20.3. <i>Fan films de la Tierra Media</i>		721
20.4. Repaso a los datos generales		727
20.5. Reflexión sobre los resultados		731

Bloque V. Conclusiones

21. Conclusiones	737
------------------------	-----

Bloque VI. Bibliografía, fandomgrafía, relación de imágenes y anexo

22. Referencias bibliográficas	749
23. Fandomgrafía	797
24. Relación de imágenes y fotografías utilizadas	831
25. Anexos	839



Tiempo de canicas de Beto Hernandez

Introducción.

La viñeta con la que se abre esta tesis pertenece a la obra de Beto Hernandez *Tiempo de Canicas* (*Marble Season*), una novela de carácter semiautobiográfico en la que el autor nos habla de sus vivencias como preadolescente a finales de los años sesenta. A Huey, el protagonista, le gustan tanto las películas de serie B como el cine japonés de monstruos o los cómics de la editorial estadounidense Marvel. Sus juegos son los habituales de la edad en aquella época, exceptuando que escribe obras de teatro basadas en las historietas del *Capitán América*, una suerte de *fan fiction* en vivo, hasta que una chica le dice que las películas son mejores que el teatro. Ante tal sugerencia Huey decide convertir la obra en el guión de una película ficticia titulada *Atrapado tras el telón de acero*.

Leer este cómic de Beto Hernandez e investigar para esta tesis me ha retrotraído a mi infancia. Recuerdo que, aparte de jugar al fútbol de vez en cuando, uno de mis entretenimientos favoritos era recrear capítulos de series de televisión con mis amigos, ampliarlos (de manera inconsciente) y reescribir las tramas para dar lugar a finales diferentes. Las series del momento que más me impactaron fueron *El coche fantástico* (*Knight Rider*, NBC, 1982-1986), *El Equipo A* (*The A-Team*, NBC, 1983-1987) y, sobre todo, *V* (NBC, 1984-1985), una producción que sobreexcitaba nuestra mente de niños.

Años más tarde, me dedicaba a catalogar los artilugios, personajes y eventos de los mangas creados por Masamune Shirow y ahora me encuentro redactando esta introducción de una tesis sobre las prácticas del *fandom*.

Nadie está ajeno a reescribir y reimaginar los textos: de dibujar un diente picado al retrato de algún personaje histórico que aparece en un libro escolar o borrar algunas palabras de una frase para obtener un significado obsceno se puede pasar a crear una ficción en torno a un personaje secundario de la serie *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-presente) o a escribir, grabar, editar y subir a YouTube un cortometraje sobre la franquicia de videojuegos *Assassins Creed*, por ejemplo. En definitiva, todos somos fans de algo, por activa o por pasiva; el devenir de los tiempos nos ha conducido en esa dirección.

La producción de *fan films* ya no es algo marginal ni al alcance de solo unos pocos. En *Be Kind Rewind* (2008), de Michel Gondry, un par de amigos intentan restituir por completo las películas de un videoclub que todavía alquila películas en formato VHS, ya que uno de ellos las ha borrado accidentalmente. En vez de abonar su importe, deciden regrabarlas una por una a petición del público. Esta pareja reescribe, graba y edita las películas a contrarreloj aunque ninguna de ellas se parece al original y duran muchísimo menos, pero cada una de ellas es única: las nuevas cintas tienen el toque personal de las personas que las han hecho, no solo para evitar la reprimenda del dueño del videoclub sino también por el afecto que sienten hacia las obras originales, que se plasma en las escrituras que llevan a cabo. De ahí surge cierta idea de apropiación afectiva del texto que les permite recrearlo casi de memoria. En una maniobra similar, Néjib Belkadhi, en su película *VHS Kahlouchak* (2006), explica el devenir de un cineasta que graba (reescribe) con su cámara VHS los grandes clásicos del cine para poder exhibirlos a sus conciudadanos. La pasión de este director le lleva hasta el punto de quemar la casa de su hermano.

Estos tres directores ficticios llevan en la sangre el germen del cine y procuran hacer sus películas en la medida que pueden, pero por desgracia ninguno de los filmes que realizan es suyo. Sin embargo, los cineastas de *Be Kind Rewind* llegan a realizar una película propia con la ayuda de todos los amigos que han ido haciendo gracias al cine. Este film de Gondry es una paráfrasis de lo que ha sucedido en los últimos veinte años con los *fan films*: grupos de amigos, asociaciones, fans en definitiva, se reunido

para hacer películas en diferentes formatos con el fin de homenajear a aquellas películas, series, cómics o videojuegos que más les gustan.

Los *fan films* son un fenómeno más de lo que conocemos como cultura participativa, que se ha visto potenciado hasta límites insospechados con la llegada de Internet. Si introducimos las palabras *fan film* en el motor de búsqueda de Google, obtendremos casi cincuenta millones de resultados (14/04/2015); mientras que, si lo hacíamos en junio de 2009, el número aproximado de resultados era de catorce millones. Estas cifras nos ayudan a hacernos una idea de la magnitud del fenómeno que nos ocupa. No obstante, las creaciones de estos grupos de fans se encuentran con un muro infranqueable: la ley de protección de derechos intelectuales les impide obtener beneficios económicos; y en algunos casos, cada vez menos, poder realizarlos siquiera e incluso prohibir su distribución.

En la presente tesis se investiga la producción de *fan films* dentro de la cultura *fandom* como una de sus prácticas más relevantes y, desde la perspectiva de este investigador, su práctica definitiva. Es posiblemente la que tenga mayor exposición pública ante aquellas personas que no suelen participar de estas actividades o tener vinculación con el texto del que es objeto dicha producción. A día de hoy, la figura del fan está tan aceptada que incluso protagonizan series de televisión, cómics, películas, etc., y hay personajes públicos que admiten serlo de algún texto mediático. Sin embargo, la palabra fan está vinculada con algo más que seguir una producción televisiva cada semana: implica una serie de “obligaciones” hacia estas ficciones que trataremos a lo largo de este trabajo de investigación; y lo más importante, los fans son capaces de generar una producción similar en amplitud y cantidad, aunque no tanto en calidad, a la de los emisores oficiales y tradicionales de mensajes de comunicación de masas. Este trabajo pretende contribuir, desde un ámbito académico, al estudio de lo que podemos considerar como cultura fan a partir de los *fan films*, que ejemplifican perfectamente la relación de los fans con los textos originales.

La presente investigación se centra en un terreno que ha tenido poca repercusión en el ámbito académico europeo y nula entre la investigación académica española. Por ello, este trabajo trata de ser una aproximación al fenómeno de la *participative culture*, término que se ha traducido al castellano como “cultura participativa” “cultura de participación”. En los años tratados en el análisis, así como en el marco teórico y el

tiempo que se ha dedicado a esta investigación, ha habido todo tipo de cambios legales, tecnológicos, de actitud de la sociedad hacia el *fandom*, incluso una socialización del mismo en el que el asentamiento de la web 2.0 se ha convertido en una revolución mediática; dichas transformaciones se plasman en este texto.

Esta tesis se divide en dos partes: la primera tiene un carácter exploratorio en cuanto, se desarrolla un amplio marco teórico que, por primera vez en el ámbito académico, aborda y contextualiza sistemáticamente cada una de las prácticas del *fandom* y cómo se inscriben en ellas los *fan films*; en la segunda, se expone la vertiente aplicada de esta investigación, consistente en el análisis de los *fan films* realizados a partir de tres textos primarios, algunos también franquicias, como son *Star Trek*, *Star Wars* y el universo desarrollado por J.R.R. Tolkien.

En el marco teórico se recogen todos aquellos enunciados que desde principios de los años noventa han hecho que los *fan studies* se sitúen en el ámbito académico con corpus teórico propio. La intención de este marco teórico no es realizar un simple trabajo de compilación de textos sino la elaboración de un aparato conceptual novedoso que ayude a confeccionar el modelo de trabajo para la segunda parte de esta tesis doctoral. Es también un intento de reunir en una teoría única todos aquellos textos dispersos de la cultura de participación. Por último, este trabajo se apoya en cierta medida sobre la investigación de carácter etnográfico, ya que en la búsqueda de fenómenos paralelos a los enunciados por los teóricos anglosajones dentro del panorama nacional, se han hecho entrevistas, se ha asistido a convenciones y se ha tomado constancia gráfica de tal modo que se ha obtenido gran cantidad de material propio de primera mano.

Existe en torno a este fenómeno una riqueza terminológica, a menudo peyorativa, que impide en un primer momento ahondar en este tema de manera correcta y que puede dar lugar a confusiones sobre quienes componen este colectivo. De ahí que el primer capítulo del marco teórico de este trabajo esté dedicado a abordar este tema. A partir de un quién es quién se da el primer paso que integra esta investigación: poner nombre a cada uno de los elementos que componen este grupo desde una triple perspectiva: la visión académica; la propia del colectivo; y la de aquellos que son ajenos a este. Las denominaciones y autodenominaciones que han tratado de etiquetar y definir a este grupo han ido variando con el tiempo en función de los textos a los que han ido

rindiendo culto. Así pues, el segundo capítulo del marco teórico está dedicado a una visión de este fenómeno desde una visión historicista que viene marcada por esos mismos textos y las diferentes formas de abordar las actividades incluso dentro de estos grupos de interés.

Si algo caracteriza el estudio de la cultura de participación en uno de sus estratos, es que se trata de una actividad basada en la interacción social. Esa es la razón por la que los estudiosos del fenómeno han recurrido, a lo largo del tiempo, a algunas de las herramientas de investigación utilizadas por los sociólogos. El tercer capítulo está dedicado a aquellas investigaciones centradas en el ámbito social que más calado han tenido entre los académicos y que han acabado por definir tanto la visión que tenemos sobre este grupo como la orientación de las investigaciones que les han seguido.

En este marco teórico no se puede omitir el origen primero de estos colectivos: los textos de culto. La importancia de estos se debe tanto a la capacidad que tienen para generar actividad en torno a ellos como a la disposición que tienen para sugerir nuevos textos. Por ello, el quinto capítulo está dedicado a las obras de culto y el valor *cultural* (que no cultural) de estos; también se profundizará en las características que ha de poseer un texto para ser de culto y con capacidad para generar actividad social y creativa en torno a él.

Los capítulos sexto y séptimo están dedicados al proceso de apropiación de los textos por parte de los fans y a las reescrituras que surgen a partir de estas apropiaciones y lecturas. Se trata de dos capítulos ambiciosos en los que se intenta aportar una visión global del fenómeno desde un punto cero: la lectura/visionado. A partir de esta se desglosa el proceso que va de la simple lectura a la apropiación de los textos y, de ahí, mostrar el amplio panorama de reescrituras que hacen los fans teniendo como punto de origen los textos primarios. En el octavo capítulo se analizan los espacios en los que estas creaciones tienen cabida, pues son tan importantes como la propia producción creativa de los fans, así como los espacios en que estas prácticas toman forma.

El noveno capítulo pretende mostrar cómo se está redibujando el escenario mediático, en el que los usuarios han ido ocupando algunas cotas de poder a través de la adquisición de competencias que les permiten generar contenidos propios. Apunta a una nueva ecología mediática en la que los nuevos medios son la base para empezar a difuminar las líneas entre autores y audiencia: las fronteras de la autoría son cada vez

más borrosas apuntando a una colectividad de la misma debido, en gran parte, al sentido de apropiación del texto de los fans apoyado en las posibilidades tecnológicas contemporáneas.

Los tres capítulos siguientes están dedicados a las prácticas audiovisuales del *fandom*. En concreto, el décimo trata sobre los *fan vids*, la primera práctica relacionada con las nuevas tecnologías llevada a cabo por los fans. Esta consiste en crear un texto utilizando materiales preexistentes y recontextualizarlos a partir de una canción por lo que un *frame* puede tener tantos significados como músicas se le superpongan, así como en función de los *frames* que le antecedan y sucedan. Este bloque es imprescindible para evitar confusiones con los fan films, objeto último de esta tesis.

El undécimo capítulo es el primero centrado específicamente en los *fan films*. Consta de una primera parte en la que se establece una definición de partida del *fan film* que permita acotar el campo de investigación; una segunda parte dedicada a ubicarlo en un sistema de producción, que puede ser independiente, amateur o doméstico; y finalmente se proporciona una categorización de los diferentes tipos de *fan films*.

El capítulo duodécimo cierra este marco teórico con una revisión histórica focalizada en contrastar si la definición actual de fan film se acota a todos los periodos de la historia del cine a través de la cual poder determinar qué es un *fan film* en cada momento, ya que la definición actualmente consensuada se puede aplicar tan solo a un periodo muy concreto que va desde finales de la década de los noventa hasta la primera década del siglo XXI. Esto último determina la necesidad de hacer un recorrido a través de algunos títulos mediante los cuales se mostrará la intersección con aspectos tecnológicos, legales, de exhibición, etc.

Tras este capítulo sigue el planteamiento de la hipótesis bajo la cual opera la aplicación de la teoría en la segunda parte de esta tesis. En el apartado dedicado a la metodología, se determina qué se va a analizar y por qué, cómo se han recopilado y organizado los datos, el periodo estudiado y las categorías a analizar. Además se especifican los parámetros en función de los cuales se examinan los fan films seleccionados. Le siguen tres capítulos dedicados a analizar los *fan films* realizados a partir de los universos de ficción de *Star Trek*, *Star Wars* y la Tierra Media creada por J.R.R. Tolkien, respectivamente.

Tras los resultados de los análisis, la discusión sobre los mismos y las conclusiones de la tesis, esta se cierra con la bibliografía empleada así como el listado detallado de los materiales audiovisuales citados y utilizados a lo largo del texto, bajo el epígrafe de fandomgrafía, el cual constituye en sí mismo una aportación novedosa pues aún no se había llevado a cabo tal labor de catalogación de *fan films* en ámbito alguno.

La división por bloques de esta tesis es la siguiente: En el Bloque I se encuentran el estado de la cuestión, la justificación y las notas de estilo. El Bloque II está compuesto por el marco teórico. En el Bloque III se describen los objetivos, la hipótesis y la metodología empleada en el análisis. Le sigue el cuarto bloque con los análisis, los resultados y la discusión. El bloque V ofrece las conclusiones y, para cerrar, el último está dedicado a la bibliografía, fandomgrafía y los anexos.

Bloque I

Consideraciones preliminares

1.- Consideraciones preliminares.

Antes de comenzar el desarrollo de esta tesis es preciso abordar una serie de cuestiones preliminares y metodológicas.

El objeto material de esta tesis es la comunicación. El objeto formal es la cultura participativa y sus prácticas discursivas, concretamente los *fan films*. En cuanto a la praxis formal de la misma consiste, en primera instancia, en poner de relieve los valores productivos del *fandom*, específicamente en los *fan films*; y en segunda, en cómo estos podrían ser aprovechados por la industria audiovisual para expandir franquicias y promocionarlas sin constreñir la creatividad del *fandom*, para la obtención de un beneficio mutuo.

En primer lugar se realizará un repaso del estado de la cuestión dividido en dos partes: la primera dedicada a la cultura de participación vinculada al *fandom*, dentro del cual se circunscriben estas producciones audiovisuales; y la segunda a los *fan films*. En segundo lugar se ofrecen la justificación de esta investigación y unas notas sobre el estilo.

1.1.- Estado de la cuestión.

La descripción del estado de la cuestión se divide en dos bloques: el primero dedicado al estudio teórico del *fandom*; y el segundo a las producciones audiovisuales realizadas por los fans.

1.1.1.- Cultura de participación/*fandom*.

Paradójicamente el estudio teórico del *fandom* comienza al mismo tiempo que el fenómeno y se desarrolla paralelamente a que este va tomando forma, ya sea a modo de críticas entre los diferentes grupos y la forma de percibir el funcionamiento de estos colectivos o simplemente como el estudio de la forma en que se han de organizar. En

este sentido, desde los años treinta del siglo XX empieza a acumularse un volumen de literatura reflexiva de carácter vernáculo sobre el fenómeno del *fandom* que llega hasta nuestros días. Algunos de sus pioneros fueron: Jack Speer con *Up to Now. A History of Fandom as Jack Speer Sees It* (1939); Bob Silverberg a través de su columna en *Quandry* (1952); y Dick Eney con sus escritos en *FanCy II* (1959). Se trata de textos escritos en primera persona que tienden más a una reflexión sobre el medio que a la elaboración de una teoría rigurosa. Por lo general, estos escritos eran publicados en fanzines o revistas autoeditadas; de ahí la dificultad para poder acceder directamente a ellos a día de hoy para la investigación.

Si bien no podemos considerar estos textos como un inicio del estudio científico de la cultura de participación, sí sirven como antecedentes del interés que los propios fans tienen por sus actividades. Dejando de lado estos protoestudios podemos considerar que existen tres grandes periodos en el estudio académico del *fandom*, que se desarrollaran a continuación.

Les precede lo que podemos considerar como una ola cero, iniciada por los teóricos críticos de la Escuela de Frankfurt, uno de cuyos teóricos más representativos, Herbert Marcuse, esboza en *El hombre unidimensional* (1998) una sociedad plana de la cual ha sido erradicada cualquier alternativa al *statu quo* social y económico. Esta perspectiva resume el pensamiento de la Escuela de Frankfurt en cuanto a la cultura de masas y sus fans, se trata de una visión que ha dotado de cierto pesimismo el estudio de esos campos.

En rigor, la primera ola de estudios sobre *fandom* se aborda desde una perspectiva que pone de manifiesto la lucha de poderes que enfrenta a los productores y los fans, definiendo un espacio bipolar con intereses sobre los textos muy diferenciados. Desde este enfoque, las consecuencias de los textos en el ámbito social y en el cultural están limitadas por el grado de influencia que los productores tienen sobre los consumidores, pero sobre todo por el ámbito de recepción de los consumidores, ya que no siempre los mensajes son recibidos en las condiciones deseadas por los emisores, lo cual da lugar a un abanico de posibilidades que abarca incluso la reacción opuesta a la deseada por las instancias de emisión. Entre los autores que podemos destacar de esta fase, Michel De Certeau expone, en *Invención de lo cotidiano* (1996), las estrategias propuestas por los creadores de mensajes y las tácticas utilizadas por los consumidores

para desmantelarlas. De la lectura de este autor surge la idea de incorporación contra resistencia, según la cual los consumidores están integrados en el sistema económico-social-cultural para poder entender el mensaje en su totalidad, pero siempre existe la posibilidad que se ejerza una resistencia al mensaje oficial. En el caso que nos ocupa, esta resistencia toma forma de reescritura, de reinterpretación y de interacción social (1996: 181-189). Otro de los autores influyentes en ese periodo es Pierre Bourdieu con su lectura social sobre el gusto en *La Distinction* (1979). Este autor analiza el consumo de textos mediáticos en función del contexto social de recepción. No obstante hay que tener en cuenta que cuando nos circunscribimos al *fandom* no podemos deducir la posición social del fan a partir de la elección de consumo de este, ya que se trata de un colectivo en el que cohabitan personas de todas las clases sociales. Si bien el estrato social no es determinante dentro de este contexto, las jerarquías se siguen formando dentro de estos pero siempre como un espacio de resistencia social.

En la segunda ola de estudios se profundiza en el concepto de poder vinculado a las culturas de participación y las limitaciones en las nociones de empoderamiento ligado al *fandom*. Durante esta fase, los estudiosos también se hacen eco de los progresos de este tipo de colectivos, en cuyo seno se establece una correlación entre la posición social y las prácticas de consumo que conduce a la formación de jerarquías internas semejantes a las que encontramos en la sociedad en general. Sin embargo, en este periodo se desarrolla la investigación en torno a la construcción de la identidad del fan, así como las consecuencias sociales y culturales en la elaboración del fan como ser social. Un primer paso en el estudio de estos sujetos y de las representaciones necesarias para la creación de una personalidad que los sitúe en un escalafón u otro dentro del colectivo consiste en el reconocimiento del espacio en el que tendrán lugar las interacciones sociales. Se trata de ámbitos determinados y, en ocasiones, creados por los propios fans: desde las convenciones a las reuniones de los clubes de fans. Se trata de lo que Debord llama sociedad del espectáculo en su obra *La société du spectacle* (1967). La representación forma parte del estatus social de los fans y el *fandom* forma parte de la estetización del día a día, dificultando la distinción entre el arte y la vida cotidiana. En esta segunda ola toma forma la idea de la búsqueda de una utopía social por parte de los fans en la búsqueda de espacios en los que puedan desarrollar de manera mimética la representación de sus textos de culto (Aden, 1999). También aparece la cuestión del

género definiendo el *fandom* como un lugar para la emancipación y la reformulación de las relaciones entre géneros narrativos.

Si las dos primeras olas se centran en el estudio social y el desarrollo de la identidad del fan, la tercera estudia la relación entre el texto y sus seguidores. En esta ola, construida sobre las dos anteriores, destacan las obras de carácter etnográfico, sobre todo las de Henry Jenkins y Camille Bacon-Smith: el primero desde una perspectiva academicista; y la segunda a medio camino entre lo académico y lo autoetnográfico. En este periodo, iniciado a principios de la década de los noventa, se pone acento en la apropiación de los textos por parte de los fans y cómo estos los consideran suyos, lo que da pie a la reescritura y a la reinterpretación de los textos al margen de los creadores de los mismos. Se subraya la importancia de las diferentes prácticas constituidas por estos en relación con los contextos sociales y culturales y las formas de asociacionismo creadas por este colectivo. En esta fase se acentúa la investigación sobre la inserción del *fandom* y sus actividades en lo cotidiano.

Existe en la actualidad una cuarta ola, que empezó a tomar forma en la década pasada, de estudios que se desarrolla bajo dos perspectivas: una minoritaria, que se centra única y exclusivamente en el análisis teórico de los estudios sobre la cultura de participación; y una segunda vía, de carácter mayoritario, que aprovecha las nuevas tecnologías y el trasvase del *fandom* a Internet. Estos últimos investigan como meros observadores aprovechando las ventajas de la red y la oportunidad de tener a su alcance toda la producción contemporánea del *fandom* sin involucrarse ni formar parte del colectivo. Esta vertiente surge a modo de respuesta de la tendencia impuesta por Henry Jenkins y que ha dominado los estudios sobre el *fandom* durante más de veinte años. Tan solo autores como Matt Hills o Cornell Sandvoss plantean modelos teóricos de investigación del *fandom* dejando de lado, tan solo parcialmente, los presupuestos etnográficos.

1.1.2.- *Fan films*

El objeto de estudio de esta investigación son los *fan films*, una producción audiovisual filmada o grabada por aficionados, ya sea el motivo de su afición una serie de televisión, una película, algún videojuego, un personaje de cómic, etc. Dicho proyecto consiste en una narración audiovisual que implica existentes (personajes, ambientes), acontecimientos y/u otros elementos derivados de los productos de

referencia (objetos de la afición). El proyecto puede tener diferentes formatos: puede ser un largometraje, un medimetraje o un cortometraje; también puede adoptar la forma de tráiler cinematográfico, de *making-of* o de hipotético episodio de televisión. Es, por la naturaleza de su gestación y desarrollo, un fenómeno inscrito en la actual corriente de culturas de participación.

Los *fan films* son, en muchas ocasiones, expansiones diegéticas de lo relatado en los productos oficiales, aunque también pueden limitarse a formar parte del universo de las series o cómics originales sin tener necesariamente una relación directa con el argumento, los personajes originales ni tan siquiera la temática. Son reescrituras continuas –se inscriben, pues, en lo que Gerard Genette denominó *palimpsestos*– de un texto desde el punto de vista de los receptores originales del mensaje (Genette, 1989). Estas obras derivadas pueden ser formales (siguiendo las reglas y normas de los universos creados para las series oficiales) o parodias (subvierten de algún modo los parámetros de dichos productos).

El estudio teórico de los *fan films* ha sido sistemáticamente abandonado por el ámbito académico. Al igual que en el estudio del *fandom*, resulta paradójico que la mayoría de los textos que existen sobre este tipo de producciones proviene de los mismos creadores o divulgadores de los mismos. Eso, a día de hoy, se traduce en innumerables sitios web, blogs, páginas de Facebook y algún que otro *podcast*, etc. dedicados a hablar sobre los *fan films*, pero, en ningún caso, desde una perspectiva académica. Ofrecen noticias sobre novedades y curiosidades de estos productos, aunque dentro del sistema mediático contemporáneo suelen abundar rankings con selecciones arbitrarias de los diez mejores *fan films* sin criterio preestablecido alguno¹. Otro tipo de artículos habituales es aquel que, en un determinado momento, trata un fenómeno viral en torno a este tipo de producciones o las páginas que funcionan a modo de repositorio de las mismas.

En la mayoría de ocasiones, la información disponible alrededor de estos vídeos viene propiciada por los mismos creadores: ya sea en la descripción y los comentarios de páginas de Internet, como YouTube o Vimeo; o en los vídeos subidos en páginas personales u oficiales de Facebook; y, en el mejor de los casos, en dos páginas web

¹ Un ejemplo de esta tendencia es: Esteve, Jaume (2013, 24 de junio): “Los 10 mejores fan films” en IGN España. Disponible en [Consulta 15/07/2015]: <http://es.ign.com/movies/67182/feature/los-10-mejores-fan-films>

fundamentales, Fanfilms.net y Fan Film Follies, que funcionan como repositorios. En estas últimas se obtienen datos como la ficha técnica, la sinopsis, el vínculo para poder visionar el vídeo (en el caso de que no haya desaparecido), el país y el año de producción (aunque no siempre esos datos están disponibles) y el director de la pieza.

La producción teórica vernácula no es equiparable a la vista en la primera parte del estado de la cuestión, ya que los fans no generan tanta información reflexiva sobre ellos mismos o sus prácticas. A eso hay que sumar que, en el ámbito académico, no se ha procedido a investigar en la medida que se ha hecho con otras prácticas creativas del *fandom*. En el caso de la *fan fiction*² existe una extensa bibliografía que estudia el fenómeno desde todos los ámbitos, lo mismo sucede con el creciente interés académico hacia el *cosplay* y en el pasado hacia el *fan art*³. Durante el último lustro ha sucedido lo mismo con los *fan vids*, que han despertado un interés por los académicos de este campo de investigación.

En cuanto a los *fan films* nos encontramos, por lo general, menciones en capítulos o artículos que los nombran de soslayo y que no profundizan en el estatus que tiene dentro del colectivo. Los pocos estudios académicos que han aparecido hasta el momento se pueden dividir en tres bloques: libros, capítulos de libro y artículos en *journals*.

Entre los libros, el único dedicado al cine amateur de ficción, *Small-Gauge Storytelling* (2013), editado por Ryan Shand e Ian Craven, pone de manifiesto la dificultad de hacer una historia general de este tipo de producción audiovisual, concretamente a la hora de elaborar una teoría estética de los mismos. A través de capítulos de diferentes autores se muestra cómo el principal obstáculo para estudiar el cine amateur en general y el de ficción en particular es la casi total imposibilidad de fijar cuál fue el primer film amateur de ficción de la historia. La indeterminación del carácter profesional o amateur y de los sistemas de producción desde los inicios del cine hasta la década de los diez del s. XX, en la que empiezan a constituirse los estudios de producción estadounidenses, hace que sea imposible discernir un inicio claro en estas prácticas. El otro obstáculo es la falta de registros sobre la producción total ya que esta es básicamente privada, muy vinculada en sus inicios con el núcleo familiar. A partir de

² Nombre que recibe la reescritura de textos por parte de los fans en forma de relatos literarios.

³ Formas de creación de contenidos a partir de textos oficiales. La primera en relación a la moda y la segunda con el arte.

este volumen se puede sacar una primera conclusión: el cine amateur se puede estudiar a partir de casos concretos como: películas, filmografías o producción vinculadas a asociaciones. Al menos será así hasta que este tipo de films sea público y accesible, como sucede en la actualidad.

En un ámbito más general, el del cine amateur, en el que también se inscriben los *fan films*, el libro *Amateur film, Meaning and practice c. 1927–77* (2012), de Heather Norris Nicholson, estudia cómo los cineastas no profesionales responden a las nuevas posibilidades tecnológicas de la imagen desde después de la estandarización de las cámaras de 16 mm de 1923 por parte de la industria hasta finales de los setenta. El autor revela cómo las prácticas de realización van desde las películas domesticas dedicadas mostrar y registrar las actividades de las familias a producciones muy elaboradas sobre la vida local y lugares distantes, realizadas por entusiastas que buscan “educar, inspirar y entretener” (2012:7) a las audiencias más pasivas durante las primeras décadas de la televisión. Investigando los archivos de cineclubes, realizando entrevistas y analizando films amateurs, Nicholson trata de trazar una perspectiva general desde algunos aspectos puntuales, presididos por un ámbito geográfico muy concreto, el británico.

Como se ha mencionado anteriormente la gran mayoría de textos sobre *fan films* no son de carácter académico y el caso del único libro publicado sobre el tema no es una excepción. *Homemade Hollywood, Fans Behind the Camera* (2008), de Clive Young, aborda el estudio de los *fan films* sin presupuesto ni concepción teórica previos algunos. El autor gestionó durante unos años la que quizás fuese la mejor página web sobre fan films: *Fan Cinema Today*. Este texto es un repaso cronológico a la historia de los *fan films* en el que nunca se aclara que dicha revisión, al menos en el periodo inicial, es sobre títulos hallados y no sobre el global de la producción, debido a la imposibilidad de encontrar y determinar cuáles son los primeros *fan films* de la historia. Otro de los errores en los que cae esta obra es en aplicar la definición actual a *fan films*, o presuntos *fan films*, con casi un siglo de antigüedad, con lo cual el concluir si un título es un *fan film* o no se convierte en algo de carácter arbitrario. A pesar de ello, es la única obra extensa sobre el tema y supone un buen punto de partida para cualquier investigador que decida aproximarse a esta disciplina, siempre y cuando se le aplique una visión crítica.

Los textos autobiográficos son una forma de acercarse a este modo del cine amateur de ficción. Concretamente hay dos que tienen un gran peso para conocer el contexto de producción: *I was a Teenage Movie Maker: The Book* (2007), de Don Glut; y *Raiders!: The Story of the Greatest Fan Film Ever Made* (2012), de Alan Eisenstock. Don Glut, el primer *fan filmmaker* al cual se le puede aplicar dicho apelativo, habla desde una perspectiva personal sobre la intersección de su vida con su carrera como cineasta amateur desde un punto afectivo hacia los textos originales que homenajea en sus cortometrajes. En el caso del libro de Eisenstock, se narra el proceso de producción y grabación de un *fan film* por parte de unos adolescentes en la década de los ochenta, mostrando las dificultades de tal tarea para quienes son ajenos a la industria. Mientras que el primer título aborda los problemas técnicos para los cineastas amateur, el segundo trata la grabación de un *fan film* como una aventura generacional cuya parte más interesante para el investigador tiene lugar más de una década después de la finalización de la película, cuando empieza el proceso de viralización en pleno siglo XXI. Esto pone de relieve que la historia de los *fan films* se hace a medida que los textos se van haciendo públicos.

Entre los capítulos de libros, el más conocido por la incidencia que el autor ha tenido en el desarrollo de los estudios teóricos sobre el *fandom* es “¿La Guerra de las Galaxias de Quentin Tarantino?”, en *Convergence Culture* (2006), de Henry Jenkins. En él se describe cómo la industria tolera a la vez que absorbe los contenidos generados por usuarios y cómo estos se están convirtiendo en centrales para otros usuarios. Para Jenkins, estos circulan gracias a las innovaciones tecnológicas y a una reciente comprensión por parte de los poseedores originales de los derechos de autor. Se centra en el caso de los *fan films* inspirados en el universo *Star Wars* y en cómo Lucasfilm, poseedora de los derechos, aprovecha la ocasión para convocar un concurso que condiciona la producción de los mismos.

A este hay que añadirle el capítulo que Will Brooker dedica en *Using the Force* (2002), un estudio sobre el *fandom* de *Star Wars*, al temprano fenómeno de los *fan films* dedicados a la franquicia creada por George Lucas.

“Fan, Fics & Films ‘Thank the Maker(s)!’” (2013), de Marc Joly-Corcoran y Sarah Ludlow, aparece en el volumen *Fan Phenomena: Star Wars*: es un texto breve que cuestiona el rol como fans de los realizadores de *fan films*. Para ello utiliza como

ejemplo algunos de los cortometrajes más reconocidos por la audiencia, incluso más allá del *fandom*, con un acabado similar al del cine comercial. Hace una distinción estanca en la que el fan y el profesional no pueden estar fundidos en la misma persona.

Robert W. Kozinets, aparte de ser uno de los coordinadores de *Consumer Tribes* (2007), escribe un capítulo en este mismo volumen colectivo titulado “Inno-tribes: Star Trek as Wikimedia”, donde habla de la tendencia histórica de los fans de la serie creada por Gene Roddenberry a ser unos *prosumidores*⁴ muy creativos y activos a la hora de coger obras de terceros y remezclarlas con elementos propios para crear textos personales. Para Kozinets, la última gran tendencia de estas producciones consiste en llevar a cabo la filmación de capítulos, creando series autónomas o continuaciones de la serie original; obras escritas y protagonizadas por ellos mismos, distribuidas a través de Internet. Este autor teoriza sobre cómo los textos de los que se habla mucho y que a la vez están constreñidos textualmente se abren a la audiencia convirtiéndose en *wikimedia*. Este término proviene del entorno de desarrollo de Wikipedia y hace referencia a Wikimedia Commons, esto es, el repositorio de imágenes, audios, vídeos y archivos libres destinados a ser contenido para las páginas de Wikipedia. Para Kozinets, el universo oficial se ha convertido en un repositorio universal de recursos para fan-creadores y, a su vez, esos contenidos creados por ellos pasan a formar parte de la *wikimedia*.

En cuanto a los artículos en *journals*, destacan⁵:

- “Fan filmmaking and copyright in a global world: “*Warhammer 40,000*” fan films and the case of ‘*Damnatus*’” (2010), de John Walliss. En él se tratan los problemas legales que subyacen desde el momento en el que los fans deciden crear textos propios a partir de obras de terceros. Este artículo incide sobre las diferencias legales en el uso del copyright entre Alemania y Reino Unido basándose en el caso del *fan film* alemán *Damnatus*, cuya exhibición de cualquier forma está vetada desde 2005 por la empresa poseedora de los derechos.
- “The invisible teenager: Comic book materiality and the amateur films of Don Glut” (2014), de Matt Yockey. Explica cómo el proceso de la

⁴ Contracción de productor y consumidor, para definir a productores que a la vez son consumidores.

⁵ Todos estos artículos pertenecen al *Journal of Transformative Works*.

adolescencia y los gustos personales del autor por el cine de serie B y los cómics se convierten en eje central de su obra, como forma de rebelarse contra los roles hegemónicos de la sociedad.

- “*The Hunt for Gollum: Tracking issues of fandom cultures*” (2009). de Robin Anne Reid, es un artículo acerca del proceso de recepción del *fan film* titulado *The Hunt for Gollum*.
- “Fake and fan film trailers as incarnations of audience anticipation and desire” (2012), de Kathleen Amy Williams, trata de manera puntual aquellos *fan films* que son en sí mismo cortometrajes en forma de trailer cinematográfico de una película inexistente.

Como se puede apreciar, el estudio de *fan films* en el ámbito académico ha sido básicamente olvidado y dejado de lado. Aparte del libro de Clive Young, con un enfoque más divulgativo que académico, el resto de aproximaciones con un ánimo teórico aborda casos puntuales sin llegar a profundizar en este fenómeno de carácter global. Los presupuestos de los que parten no son exclusivos del estudio de los *fan films*, como sucede con la *fan fiction*, investigando cada caso como algo particular que no tiene nada en común con el resto de casos o revisando cada uno de ellos con unas particularidades únicas e intransferibles.

1.2.- Justificación.

El motivo principal para realizar esta tesis reside en las carencias vistas en el estado de la cuestión sobre este tema. No hay una articulación entre el fenómeno *fandom* y los *fan films* como una práctica común a este colectivo. Al haberse investigado de manera puntual, no hay una teoría general, ni una categorización ni tan solo un aspecto esencial: un cuestionamiento de una definición que se aplica de manera indiscriminada y arbitraria a posibles *fan films*.

Otra razón para llevar a cabo esta investigación es que, a pesar de que los fans de las series de televisión y las películas llevan realizando *fan films* de manera esporádica desde finales de los sesenta, podemos encontrar pistas de este tipo de producciones amateur desde los años veinte. El incremento realmente explosivo en el número de estas producciones ha tenido lugar durante la primera década del siglo XXI. Este fenómeno se debe en gran parte a una democratización del acceso de la sociedad al uso de la tecnología, gracias al abaratamiento de los equipos informáticos, las videocámaras, los

programas informáticos de edición de vídeo, etc. No obstante, ha sido Internet el elemento que ha funcionado como principal catalizador en la eclosión de este fenómeno mediático y social. La red de redes ha proporcionado a estos proyectos una plataforma óptima de promoción a escala global, así como un modo de distribución que permite a los creadores audiovisuales difundir su obra por todo el planeta. En este sentido, la aportación más importante de Internet a estos proyectos es dotarlos del potencial para convertir una producción local en una global, en un inmejorable ejemplo del tan vigente concepto de la *glocalidad*⁶. Así, un *fan film* realizado en Estados Unidos, país donde se produce gran parte de este tipo de producciones, puede tener una página puente en España que sirve para promocionar el producto, para subtítularlo o para doblarlo. Además, tales páginas web se convierten en el centro de una comunidad que lleva a cabo sus propias aportaciones a proyectos que, en un principio, eran ajenos.

En una trasgresión del paradigma comunicativo de los medios tradicionales, los receptores se tornan en emisores de todo tipo de contenidos complementarios: desde lingüísticos a informáticos, pasando por mejoras en la página web, como son las carátulas para los *fan films* e incluso la concepción de nuevos proyectos.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que los *fan films*, como productos audiovisuales no autorizados y sujetos a las leyes de la propiedad intelectual, son realizados sin ánimo de lucro y, en un porcentaje muy alto, se distribuyen de manera gratuita por Internet.

Los medios de comunicación están empezando a prestar atención a los *fan films* a causa de la importancia que han cobrado en los últimos tiempos. Como parte de este fenómeno, los propios aficionados se convierten en artífices de las continuaciones de teleseries que habían sido canceladas oficialmente o de la adaptación de personajes que nunca habían sido llevados al cine o a la televisión. Como ejemplo ilustrativo, ha obtenido especial relevancia y gran apoyo entre los medios estadounidenses la serie de *fan films* *Star Trek: Phase II*, una expansión diegética de la original serie de culto creada por Gene Rodenberry en los años sesenta. La excepcionalidad del mencionado *fan film* radica no solo en su propia calidad sino también en que suple la primera ausencia de una nueva producción oficial de *Star Trek* por parte de Paramount en casi veinte años (1987-2005). Al no existir una nueva serie de la productora, los mismos

⁶ Término que deriva de glocalización enunciado por Roland Robertson.

aficionados han llenado el hueco espontáneamente por medio de sus propias narraciones audiovisuales en lo que constituye tan solo un caso más de la revolución comunicativa que representan los *fan films*.

Eso nos lleva indefectiblemente a otro de los aspectos clave del estudio de los *fan films*: su convergencia de manera más o menos efectiva con el canon impuesto por los textos originales. Su relación con el fan constituye un elemento fundamental para la creación de este tipo de contenidos, ya, que dependiendo de la distancia que haya entre el texto primario y el terciario, respectivamente el texto original y el creado por los fans, será más o menos fiel y demostrará el tipo de conocimiento que el fan tiene sobre el canon y cómo lo quiere aplicar.

Esto da lugar a una situación de autoabastecimiento en la que los *self-media* se alinean con los *prosumers* o prosumidores y el tercer sector: esto es gracias a la Web 2.0 llegan medios de comunicación alternativos que se ocupan de sectores de la información que los grandes medios no tratan. El concepto de *prosumer* (Toffler, 1993) se relaciona directamente con el de los “nativos digitales” (Prensky, 2001), aquellas personas adaptadas a la relación con la información y con otras personas y colectivos a través de las nuevas tecnologías de la comunicación. Estas recientes formas de relación dan lugar a la creación de microgrupos que proporcionan las condiciones favorables para un proceso viral de promoción de cualquier tipo de producción cultural, incluidos los *fan films*, que tanto impulso han cobrado durante los últimos años. Eso nos lleva a la constitución de nuevos perfiles de usuarios que se extienden a estas prácticas, el amateur ha dejado de ser el paso previo al profesional pues surgen nuevas categorías, como el *semi-pro* o el *pro-am*. Todo ello influye en el acabado, más o menos profesional, según los cánones hollywoodienses o comerciales.

Otro aspecto interesante de esta actividad es la consideración de su estatus en el marco de la propiedad intelectual, ya que los realizadores de *fan films* trabajan con materiales de los que no son propietarios. Esta situación propicia el surgimiento de nuevas concepciones sobre la administración de esa propiedad, como la cesión de derechos a los realizadores de *fan films*, ya que, de manera indirecta, la publicidad de sus productos beneficia a los propietarios legales de los copyrights.

En conclusión, es interesante realizar una investigación cuyo objeto de estudio sea el *fan film*, pues se trata de un fenómeno que se remonta casi un siglo atrás aunque

se encuentra en la actualidad en su momento de mayor esplendor y se presenta con total vigencia como exponente y presagio de lo que el siglo XXI depara a la cultura audiovisual en lo que se refiere a la gestión de los capitales culturales, simbólicos y económicos por parte de los receptores.

1.3.- Fuentes de información utilizadas.

Se han empleado preferentemente fuentes secundaria de información, pero también primarias. Este trabajo se compone principalmente por obras, tanto teóricas como vernáculos, sobre el *fandom*, así como por trabajos creativos realizados por los propios fans y las entrevistas realizadas y las notas tomadas en las convenciones y eventos realizados por y para fans.

Se han visionado *fan films* en plataformas como YouTube o Vimeo, o mediante descarga en páginas de fans habilitadas para dichos efectos. Lo mismo ha sucedido con fuentes escritas al tratarse de una práctica underground consolidada, muchas veces los referentes escritos pasan por blogs, wikis personalizadas y temáticas, páginas de Facebook o Twitter, incluso los comentarios de terceros en dichos sitios web. En ocasiones los *fan films* disponibles en línea una vez visionados han desaparecido, pero en algunos casos se ha mantenido una copia, un registro escrito e imágenes de referencia para poder analizarlos posteriormente.

1.4.- Notas sobre el estilo.

Se plantea una serie de problemas a la hora de elaborar este trabajo de investigación.

El primero es el objeto de estudio, el *fandom* y sus producciones. Al tratarse de una actividad que, hasta hace unos veinte años, era de carácter eminentemente *underground*, en ocasiones cuesta manejar fechas concretas tanto para las actividades sociales como para las publicaciones e identificar a las personas que han realizado este tipo de reescrituras.

En segundo lugar, la decisión de dejar las citas en el idioma original responde al deseo de conservar la esencia de las mismas, que podría perderse en la traducción.

En tercer lugar, en algunas citas no se indica la página pero sí el párrafo, tal y como viene indicado en el texto original, por tratarse de documentos académicos *on-line* organizados de este modo.

En cuarto y último lugar, como se podrá comprobar a lo largo del texto, gran parte de los términos utilizados se ha dejado en el idioma en que se acuñaron. Esto se debe a que los intentos por traducirlos solo han conseguido desvirtuar su sentido original; además, se trata de términos que llevan más de setenta años utilizándose en el ámbito anglosajón y con el tiempo han sido adoptados por el *fandom* a nivel mundial, de manera que he considerado que no era necesario rebautizar conceptos y prácticas a través de la traducción.

En cuanto a las citas, estas se han jerarquizado: a pie de página se encuentran las notas aclaratorias y la bibliografía correspondiente a *blogs*, páginas *web* y publicaciones periodísticas. Para la bibliografía se ha utilizado el sistema de citas APA-Harvard, siguiendo el *Publication Manual of the American Psychological Association (Sixth Edition, 2013)*.

Para las citas de textos/obras creados por fans se ha partido de las recomendaciones al respecto de la Organization for Transformative Works para ciencias sociales [consulta: 15.06.2015] en <https://transformativeworks.org/projects/how-to-cite-fan-works>, con modificaciones para que se asemejen todo lo posible al resto de referencias bibliográficas.

En cuanto a cómo se debe hacer referencia a un *fan film*, en la bibliografía no existen pautas preestablecidas, por lo que se ha seguido el siguiente sistema de citación:

Director (año). *Título* [texto primario del que es derivado]. Plataforma en la que se puede encontrar. Fecha desde la cual está disponible. Vínculo

Un ejemplo de este sistema quedaría de la siguiente manera:

Kahn, Joseph (2015). *Power/Rangers* [*Mighty Morphin Power Rangers*] Vimeo. 24/02/2015. <https://vimeo.com/120401488>

Bloque II

Conceptualización y contextualización

Parte I. Terminología, historia y sociología.

2.- De fans, *freaks* y *geeks*. Una aproximación terminológica al *fandom*.

“Being a fan is of course not a universal human condition”

Cornell Sandvoss – *Fans. The Mirror of consumption* (2005: 113)

Este capítulo está dedicado a esbozar una perspectiva terminológica sobre el concepto de fan y aquellas voces sinónimas o complementarias que se utilizan para denominar a este colectivo. Como se verá más adelante, muchos de estos vocablos se emplean desde la perspectiva del “otro”, como eufemismo para describir lo ajeno como extraño, motivo por el cual gran parte de estas expresiones son de carácter despectivo o peyorativo. Por otro lado, aparte de definir lo que es un fan, algo necesario para la comprensión de esta tesis, desarrollaremos y definiremos qué es el *fandom*.

2.1. La definición del *fan* a través del “otro”.

El 22 de diciembre de 1986 apareció en *Newsweek* un artículo titulado “Star Trek’s Nine Lives”⁷ en conmemoración del vigésimo aniversario del estreno de la serie de televisión *Star Trek*. El autor describe a los fans como personas con un comportamiento infantil, obsesionados con el conocimiento obsesivo de la serie, sus celebridades y los artículos coleccionables; socialmente inadaptados culturalmente pobres y, por encima de todo, “crazies”(locos). La visión que el autor del artículo tiene de este colectivo no dista mucho de la que existe en la actualidad, a pesar de la integración de los fans en el negocio del entretenimiento a través de diferentes roles: influenciadores, recomendadores, y, cómo no, consumidores. De hecho, la definición que hace del fan se puede considerar como canónica en lo referente a la construcción social del “otro” desde un punto de vista dominante. En la entrevista concedida a Pérez-Lanzac para el periódico *El País*, el actor que interpreta a Sheldon Cooper en la *sitcom*

⁷ Leerhseen, Charles: “Star Trek’s Nine Lives”, en *Neewsweek*, 22 de diciembre de 1986, p. 66.

estadounidense *The Big Bang Theory*⁸ (CBS, 2007-) describe a su personaje como sigue: “Racional, sincero hasta bordear la mala educación, maniático, superdotado y socialmente inadaptado”⁹. Aun tratándose de la descripción de un personaje de ficción que está diseñado con esas características, estas no dejan de ser un constructo social establecido y Sheldon un reflejo socialmente consensuado de este, no se aleja demasiado de aquella formulada por Leerhseen en *Newsweek*. Geraghty, en el primer capítulo de *Cult Collectors*, donde realiza un análisis de la representación del fan en la ficción contemporánea, esboza un perfil de lo ficcional definiendo al fan como “loner, childish and obsessive” (2014:20) que ratifica la percepción del periodista del *Newsweek*.

Estos dos ejemplos de la literatura periodística nos muestran cómo se lee al fan a través del punto de vista del “otro”, una visión cargada de prejuicios y dominada por el desconocimiento. Antes de abordar las definiciones terminológicas de aquellas palabras utilizadas para designar a los componentes de este colectivo, es conveniente remarcar que todos estos vocablos, en su inmensa mayoría, pertenecen al ámbito anglosajón, y que han sido importados con mayor o menor fortuna al ámbito hispanohablante.

Según el *Oxford English Dictionary*, un *fan* es: “A fanatic; in mod.E. (orig. U.S.): a keen and regular spectator of a (professional) sport, orig. of baseball; a regular supporter of a (professional) sports team; hence, a keen follower of a specified hobby or amusement, and *gen.* an enthusiast for a particular person or thing”¹⁰. La palabra *fan* es una abreviación de *fanatic*, que, como su equivalente español, “fanático” deriva del latín *fanaticus*. Según la RAE “fanático” tiene dos acepciones: “1. Admirador o seguidor de alguien, 2. Entusiasta de algo”¹¹. Atendiendo a que fan deriva de fanático, podemos encontrar el origen del prejuicio original hacia este término y a las personas que se adjetivan con él.

⁸ Serie protagonizada por cuatro científicos cuya característica principal es ser fans de todo lo que podemos considerar como cultura visual popular estadounidense, dentro de la que se encuentran: los comics, las series de ciencia ficción, los videojuegos, los juegos de rol, los juegos de cartas coleccionables (CCG), etc.

⁹ Pérez-Lanzac, Carmen "No, yo nunca he visto un episodio completo de Star Trek" en *El País.com*. Disponible en Internet [Consulta 10/11/2010] en: http://www.elpais.com/articulo/gente/tv/he/visto/episodio/completo/Star/Trek/elpepugen/20101110elpupage_4/Tes

¹⁰ Oxford English Dictionary. [Consulta 21/10/2010]: <http://www.oed.com/>

¹¹ Real Academia Española [Consulta 20/01/2015]: lema.rae.es/drae/?val=fan

En la actualidad, el concepto de fan se ha quedado pequeño o, mejor dicho, no define la amplitud del fenómeno en sí. Dicho vocablo ha ido variando y se ha ido adaptando con el tiempo. Así, tenemos vocablos como *fen* con el que se autodenominaban los fans en la década de los setenta en su afán de desmarcarse de las connotaciones negativas vinculadas a la palabra fan. Este vocablo ha ido indisolublemente vinculado a *nerd*, al menos en el imaginario colectivo, lo que en castellano se conoce como ‘empollón’. Un *nerd* es: “An insignificant, foolish, or socially inept person; a person who is boringly conventional or studious. Now also: *spec.* a person who pursues an unfashionable or highly technical interest with obsessive or exclusive dedication”¹². Un *nerd* es el típico personaje que aparece tanto en series televisivas como en películas estadounidense, con gafas de pasta rotas, que no va vestido a la moda, con una calculadora siempre a mano, que lleva los bolígrafos en el bolsillo de una camisa a cuadros, fan de *Star Trek* y que sólo se relaciona con sus iguales. Por lo general, estas personas, aparte de como ‘empollones’, son mostrados como sujetos con gran dificultad para comunicarse y relacionarse socialmente. Gerarghty los define como “*techies*” (Ídem) o, dicho de otra manera, personas con grandes conocimientos tecnológicos.

Si la palabra ‘fan’ deriva del término ‘fanático’, con todas connotaciones negativas que arrastra, la definición de *nerd* incide en ese aspecto. Sin embargo, la segunda parte de la misma hace referencia a un ‘conocimiento técnico’. Esta vertiente del *nerd* o ‘empollón’ ha evolucionado hacia otra voz: *geek*. Sus dos primeras acepciones coinciden con las de *nerd*, sin embargo, la que ha tomado fuerza con el tiempo es la tercera, aquella que tiene que ver con el factor tecnológico. Así, un *geek* es: “A person who is extremely devoted to and knowledgeable about computers or related technology”¹³. No obstante, dista de ser una voz reciente:

El término “geek” tiene su origen en el siglo XVI, cuando los anglosajones lo utilizaban para designar a una persona que era, básicamente, tonta. Sin embargo, también se cree que el término puede provenir de la palabra “gecken”, empleada en el imperio astrohúngaro durante el siglo XVIII para referirse a artistas de circo con trucos tan burdos como arrancar de un bocado la cabeza de una gallina viva¹⁴.

¹² Oxford English Dictionary. [Consulta 21/10/2010]: <http://www.oed.com/>

¹³ Ídem.

¹⁴ Cano, L. (2010): “La evolucion del ‘friki’ al guay tecnológico” en ABC.es Disponible en Internet [Consulta 22/10/2010] : <http://www.abc.es/20101022/tecnologia/friki-tecnologia-201010220049.html>

En la actualidad esta palabra ha ido tomando fuerza con respecto a otras, de manera que el concepto de seguidor acérrimo ha sido asimilado por la expresión *geek*. A pesar de ello, tanto dentro como fuera del colectivo, la palabra fan permanece viva ya sea en el ámbito popular o en el académico. En la Fig. 1 podemos ver, de manera paródica, como el término *geek* ha ido absorbiendo a todas aquellas palabras que vinculadas al fenómeno fan. En la Fig.2 se muestra la evolución del término hasta la actualidad. Esta ilustración supone una doble reflexión: que existen pocos términos estrictamente nuevos para definir estas actividades; y que una voz como *geek* ha ido adaptándose, poco a poco, a la actualidad. Otro aspecto que pone de manifiesto la Fig. 2 es la capacidad de este colectivo para realizar una autorreflexión.

Sin embargo, términos como fan, *geek* o *nerd* son demasiado amplios para denominar a aquellos colectivos vinculados a la ficción televisiva o cinematográfica y que reciben el nombre de *media fandom*. Existen denominaciones específicas para los aficionados a series o grupos de aficiones en concreto, por ejemplo: *Ringers* son los aficionados a *El Señor de los Anillos* (tanto en su versión literaria como en la cinematográfica)¹⁵; *X-philes* son los seguidores de *Expediente X* (*The X-Files*, Fox. 1993-2002); *Losties* los fans de la serie *Lost* (ABC, 2004-2010); *Warries*, los aficionados a la saga *Star Wars*. En algunos casos, el predicamento de un término ha sido tal que ha tenido repercusión popular y académica, como es el caso de *trekkie*, que se ha incluido en el *Oxford English Dictionary*, donde se define de la siguiente manera: “An admirer of the U.S. science fiction television programme *Star Trek*; hence, a space-traveller; one interested (trivially) in space travel”¹⁶. En el caso de la palabra *trekkie*, existe un desdoblamiento de la misma no tan popular como esta: *trekker*. La existencia de estas dos voces para definir a los integrantes de este colectivo se debe a que existe cierta jerarquización en los usos y las costumbres en torno a esta serie de ciencia ficción. Por *trekkie* nos referimos a un fan de

¹⁵ Véase: Cordova, Carlene (2005): *Ringers: Lord of the Fans*.

¹⁶ *Oxford English Dictionary*. [Consulta 21/10/2010]: <http://www.oed.com/>



Fig. 1.- El fan en torno al Geek (*The 56 Geeks* de Scott Johnson).

58



Fig 2.- La evolución del término y la autorreflexión sobre el mismo.

la serie que va a convenciones, se disfraza, compra *merchandising* de manera compulsiva, etc. Cuando decimos *trekker* nos referimos a una persona que es seguidora de la serie y que tiene un alto conocimiento sobre esta, pero que no se disfraza, sólo asiste de manera eventual a convenciones y es un comprador de bajo perfil de productos derivados¹⁷. En el documental *Trekkies* (1999), de Roger Nygard, varios fans de la serie discuten sobre el tema y se llega a la conclusión de que un *trekker* es un seguidor motivado por la serie y que un *trekkie* es aquel que vive de acuerdo con la filosofía de *Star Trek*. Kozinets nos ofrece otra visión de la composición terminológica derivada de los usos culturales en torno al fenómeno *Star Trek* que es extensible a otros colectivos sociales ligados afectivamente a un texto de ficción:

There are many different sub-tribes o Star Trek fans, whose orientation to the show is different: collectors, model-makers, gamers, role players, filmmakers, writers, slashers, fan clubbers, actor fans, series fans, artists dealers, tech-freaks. alien hackers, Klingons, Vulcans, cardassians, Bajorans, and on and on (2007: 197-198)

El aficionado al *manga* (漫画), cómic de origen japonés, y el *anime* (アニメ), animación del mismo país de procedencia, recibe el nombre de *otaku*¹⁸. En palabras de Santiago “persona que profesa una gran afición por el manga y el anime nipones y prescinde de las connotaciones peyorativas, que sí se le atribuyen a dicho término en Japón” (2010: 414). Dicho término proviene del *kanji* 宅, que fonéticamente suena *otaku*, aunque en la mayoría de ocasiones la *o* no se pronuncia ya que se utiliza como prefijo de respeto (dentro de las formas honoríficas de la lengua japonesa) y que se recurre a él cuándo uno se refiere a la casa propia: al hogar¹⁹. Esta palabra se empezó a utilizar entre finales de los setenta y principio de la década de los ochenta en Japón y a principio de los noventa se popularizó en occidente²⁰ (Ibídem: 416-417).

¹⁷ Para Tulloch y Jenkins, el hecho de que exista tal distinción se debe a que el término *trekkie* está ligado al de *groupie* en el ámbito de la música, con todas las connotaciones negativas que tiene último (1995:11). Se trata de una jerarquización elitista de la figura del fan dentro del propio colectivo.

¹⁸ Según el *Oxford English Dictionary* un *Otaku* es: “Originally in Japan: a person extremely knowledgeable about the minute details of a particular hobby (esp. a solitary or minority hobby)”. [Consulta 21/10/2010]: <http://www.oed.com/>

¹⁹ Más adelante veremos lo significativo de esta acotación, ya que el centro neurálgico de las actividades del fan es su propia casa.

²⁰ Otaku es también, y de ahí deriva el uso en culturas de participación, una de las formas de utilizar el pronombre “tú”. En este caso se refiere a una manera de interpelar a otra persona cuando se desconoce

Aunque ha ido perdiendo fuerza, años atrás surgió en España el término *friki*, utilizado para denominar a los fans de la cultura de masas. Recientemente incluida en el Diccionario de la Real Academia, es un neologismo de carácter coloquial empleado por un amplio sector de la población, incluido el ámbito académico. Un *friki* es: “1. Extravagante, raro o excéntrico, 2. Persona pintoresca y extravagante, 3. Persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición”²². Esta definición recoge en gran parte y resume lo visto en las definiciones de otras denominaciones anteriores. El término *friki* tiene su origen en *freaky*, un adjetivo derivado del sustantivo *freak*, es decir: “A monstrosity, an abnormally developed individual of any species; in recent use (esp. U.S.), a living curiosity exhibited in a show”²³. Viene a denominar a una persona con deformidades físicas severas.

La visión de Javier Cercas en torno a este fenómeno define al *friki* como “un tipo que solo tiene una convicción fija, y es que la normalidad no existe, ni por tanto la rareza, o simplemente un tipo que sabe que la normalidad es una estafa”²⁴. En su artículo, Cercas apuesta por redirigir la definición del *friki* o fan en torno al concepto del conocimiento que estos sujetos cultivan en torno a un tema concreto. Este conocimiento implica una conciencia sobre sí mismos y su condición social, dos aspectos que veremos a lo largo de esta tesis, así como una forma de reivindicación, como es el caso del manifiesto estereotípico titulado *Orgulloso de ser friki*, escrito por Señor Buebo, promotor del Día del Orgullo Friki²⁵. Los manifiestos aparecen regularmente a lo largo de la historia del *fandom*; estos suponen unos documentos que nos permiten ver la

si el sujeto con el que vamos a hablar está en una situación social inferior o superior a la nuestra (Santiago, 2010: 414).

²¹ Antes de que se generalizase el término *otaku*, tanto dentro de Japón como en los países extranjeros existían otras palabras para referirse a los coleccionistas y consumidores de merchandising. A parte de los simples fans, gente interesada a un nivel superficial en el manga y el anime, existían los *mi-ha*, los fans más acérrimos, y los *mania*, los coleccionistas [...] Mientras los *otaku* nipón se identificaría con el individuo asocial y obsesivo, que ejemplifica los *mi-ha*, los coleccionistas o *mania* responderían a un modo más acertado a la visión que se tiene de los *otaku* en occidente” (Ibídem:422)

²² Real Academia Española [Consulta 20/01/2015]: lema.rae.es/drae/?val=friki

²³ *Oxford English Dictionary*. [Consulta 21/10/2010]: <http://www.oed.com/>

²⁴ Cercas, Javier (2010): “Teoría del friki” en *El país.com*. Disponible en Internet [Consulta 15/09/2010]: http://www.elpais.com/articulo/opinion/Teoria/friki/elpepiopi/20100915elpepiopi_5/Tes

²⁵ Día que se celebra cada año el 25 de mayo.

evolución del colectivo, así como una forma ideal de organizar el mundo (Van Dijck y Nieborg, 2009: 857). Otros, como Juan Tomas Romero dependiente de Shazam Cómics (Granada), definen al *friki* como “un experto en su campo. Una persona que se dedica a saberlo todo de un tema en concreto”²⁶. Dicha forma de autoconsciencia, tanto del individuo como del colectivo es cada vez mayor. Javier Peinado, miembro del Club Star Wars Madrid, ante la pregunta de cómo define al fan y al *fandom*, responde:

“¿Cómo defino al fan? Persona que disfruta en sumo grado de un fenómeno de masas relacionado con la cultura popular (libro, cómics, videojuego, película, serie de televisión, etc.) y que ha convertido esta predilección en un hobby que comparte con más personas que comparten su afición. ¿Y al *fandom*? Movimiento fan formado por un número significativo de personas que disfrutan de una forma especial un determinado fenómeno de masas relacionado con la cultura popular”²⁷.

Dicho de otra manera, existe una visión más o menos consensuada sobre los parámetros que definen el fenómeno, al menos a nivel terminológico, tanto en el ámbito académico como en el vernáculo.

Hasta ahora hemos abordado aquellos temas que se refieren a una concepción individual de la práctica del fan, pero en la entrevista a Javier Peinado se plantea un término que no había aparecido hasta el momento: *fandom*. Esta expresión, contracción de los vocablos *fan* y *kingdom*, es un término de origen estadounidense utilizado desde 1903 para referirse a los grupos de aficionados a eventos deportivos. Según el Oxford English Dictionary²⁸, *fandom* es: “The world of enthusiasts for some amusement or for some artist; also in extended use”. El término *fandom* se refiere a todo lo que tiene que ver con el mundo de los fans, sin embargo, Henry Jenkins acota este “todo” de la siguiente manera: “Fandom is a vehicle for marginalized subcultural groups (woman, the young, gays, and so on) to pry open a space for their cultural concerns within dominant representations; fandom is a way of appropriating media texts and rereading mass culture into popular culture” (Jenkins, 2006: 40).

²⁶ “Freaks” Segmento del programa *ExperienciaTV* de Canal Sur. Disponible en Internet [08/11/2010] en: <http://www.youtube.com/watch?v=70fFfxYP9Q8>

²⁷ Entrevista realizada el 08/03/2010.

²⁸ Oxford English Dictionary. [Consulta 21/10/2010]: <http://www.oed.com/>

Tal y como este autor define el *fandom*, excluye al fan casual o al seguidor accidental, incluso descarta a aquel que es asiduo a un texto dado. En este punto se puede hacer una distinción entre seguidor y fan: un seguidor sería una persona que muestra cierto interés por un tema sin que ello afecte a su vida personal en ningún aspecto; en cambio, se es fan, en el sentido estricto de la palabra, cuando el motivo de la afición da lugar a la integración de los textos originales en la experiencia social y personal del individuo, ya que para el fan la lectura, el visionado o la escucha suponen un juego, del que deriva la producción creativa del *fandom*. También hay que tener en cuenta que el concepto de *fandom* ha estado ligado a los colectivos creados alrededor de las narrativas de ciencia ficción y al mundo de los cómics. Son textos que, por lo general, permiten a sus lectores “jugar” con ellos: integrarlos en su socialización así como reescribirlos en un intento de formar parte de dichos universos.

Bajo el término *fandom* se agrupan aquellas personas que dan un paso más allá en su afición. Es decir, el fan pasa de ser un consumidor pasivo a ser un generador de contenidos a partir de unos textos primarios: los recrea, los reescribe, los cambia de formato y los traspasa de un medio a otro. La ideología del *fandom* pasa por mantener el respeto por el original, pero también por considerarse con el derecho de evaluar dichos materiales de cualquier forma posible (Ibídem: 55). El *fandom* recoge el mensaje y su manera de generar *feedback*²⁹ es crear otro mensaje que dé lugar a que nuevos receptores puedan producir más retroalimentación a través de la creación de nuevos contenidos, dando impulso a la continua reescritura en diferentes formas de los textos originales. Todo da lugar a un amplio número de formas y formatos en cuanto a las manifestaciones creadas por los fans, tal y como se verá en los capítulos 5 y 6.

2.2.- El *fandom* como patología.

Hasta ahora, hemos visto que la percepción del fan a través del vocabulario está posicionada en un ámbito despectivo. La idea del fan como una persona inepta en lo que a relaciones sociales se refiere está presente en toda la literatura académica sobre el tema, ya sea para ratificarla o para refutarla. Joli Jenson profundiza en lo que podemos considerar una tipología profundamente clasista que considera patológica la condición

²⁹ Se entiende por *feedback* o retroalimentación a las reacciones inmediatas del receptor frente a un mensaje. Dichas reacciones llegan al emisor a través de distintos medios y posibilitan un ajuste en la comunicación.

de los fans, dividiéndolos en dos categorías: “obsessed individual” y “hysterical crowd” (Jenson, 1992: 9). Dicha visión del *fandom* redundante en la idea del fan como fanático, es decir: como una persona con un comportamiento desviado. Esta autora construye una visión del fan a modo de crítica implícita a la vida moderna: el fan es un ser peligroso que se enfrenta a la versión cotidiana de nuestro “yo” rutinario definiéndose a través de la visión de los “otros” en oposición al “nosotros”. Así pues, Jenson establece al fan como una versión patológica del “nosotros”. Si bien el estudio de esta autora se centra en el *fandom* del *star system*, es aplicable al *media fandom* desde el punto de vista del nosotros y la visión del fan como un “friki”, o lo que sería lo mismo, el fan obsesivo solitario que Jenson define como “*loner*”: una persona “suffering from a disease of isolation” que puede convertirse en “a frenzied crowd member, suffering from a disease of contagion” (Ibídem: 13). De esta manera, el *fandom* es considerado como un exceso que lleva consigo una serie de aspectos negativos por parte de aquellos que sufren dicho contagio, incluyendo: ineptitud social, invalidez emocional, falta de autonomía personal, timidez y rechazo por parte de los otros (Ibídem: 17). Sin embargo, lo único que diferencia a los fans del resto de la sociedad es la pasión y el afecto por su objeto de afición, lo que vincula al aficionado con el texto y que diferencia a los seguidores de textos pertenecientes a la alta cultura de aquellos que son fans de la cultura de masas es la idea de que la pasión aplicada a la alta cultura equivale a conocimiento y que lo mismo aplicado a la cultura popular es obsesión. Para Jenson, en una representación de ópera se establecen relaciones sociales, mientras que, en el caso del *fandom*, Jenson lo define como “relaciones parasociales” en las que los fans no son personas sino que funcionan *como* personas (Ibídem: 23). Pero “el proceso de convertirse en fan puede ser entendido como una estrategia del yo”, es decir, desarrollarse “a través de la incorporación reflexiva de formas simbólicas asociadas con la admiración” (Thompson, 1998: 288).

En el documental *A Galaxy, Far, Far Away* (Tariq Jalil, 2001), se puede apreciar la vertiente patológica del fenómeno a través de una visión crítica de los fans de *Star Wars* a través de lo extremo de sus usos culturales y de cómo filtran su vida social a través de la saga galáctica. En esta pieza audiovisual se puede apreciar, por un lado, la figura del solitario (*loner*) en la persona de un hombre de mediana edad disfrazado de

Stormtrooper³⁰ que se hace llamar The Dancing Stormtrooper y trata de paliar su soledad haciéndose fotos con otros asistentes a las convenciones. En un momento de la cinta, este declara: “I wanna be loved, I want the people to like me”. Por otro lado, en representación de las multitudes enajenadas (*frenzied crowds*), se muestra a un grupo de personas esperando la apertura de una tienda de juguetes a medianoche para ser los primeros en comprar las figuras de acción de *Star Wars: Episodio 1 – La amenaza fantasma* (*Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace*, 1999), de George Lucas. Se muestra cómo entran en masa y se pelean por las figuras; esas imágenes se contraponen a otras de soldados de Naciones Unidas repartiendo pan en una misión en Kosovo, con una evidente intención irónica.

Por otro lado, Jenkins, al que podemos considerar la máxima autoridad en lo que a estudios de *fandom* y cultura de participación se refiere, profundiza en las relaciones sociales entre fans. En *Textual Poachers*, el autor estadounidense establece las bases de los estudios sobre *fandom*, pero, antes de marcar dichos parámetros, dedica el primer capítulo del libro a desglosar la imagen del fan a través del popular *gag* de *Saturday Night Live* (NBC, 1975-) “Get a life”³¹, protagonizado por William Shatner, intérprete del capitán James T. Kirk en *Star Trek*. El *sketch* consiste en la simulación de una convención a la que el actor asiste ante un grupo de fans ataviados con camisetas que llevan impresos lemas sobre la serie y orejas puntiagudas; también llevan gafas y son muy delgados u obesos. Al verlos, el actor les dice: “Get a life, will you people I mean, I mean for crying out loud it’s just a TV show!”. Los fans, desconcertados ante el discurso de su ídolo, le preguntan: “Are you saying we should pay more attention to the movies?”; tras la pregunta Shatner hace un amago de irse pero el organizador del evento le dice que debe permanecer por contrato. Al volver al estrado el actor les dice que lo que acaban de ver es una recreación del episodio nº 27, titulado “The Enemy Within”³². A partir de este *gag*, Jenkins establece siete rasgos de los *trekkies*, extrapolables al *fandom* en general y que entroncan con los que hemos visto anteriormente enunciados

³⁰ En el universo ficcional de *Star Wars*, los Stormtroopers o Soldados Imperiales son las tropas de asalto del Imperio Galáctico.

³¹ Emitido el 20/12/1986

³² Emitido el 06/10/1966. En este capítulo por un error del teletransportador el capitán se desdobra en dos personas: un villano y un ser inocente.

por el autor del artículo del *Neeweek*. Según Jenkins, existe una imagen estereotípica de acuerdo con la cual los fans:

1. Are brainless consumers who will buy anything associated with the program or its cast.
2. Devote their lives to the cultivation of worthless knowledge.
3. Place inappropriate importance on devalued cultural material.
4. Are social misfits who have become so obsessed with the show that it forecloses other types of social experience.
5. Are feminized and/or desexualized through their intimate engagement with mass culture.
6. Are infantile, emotionally and intellectually immature.
7. Are unable to separate fantasy from reality (1992: 10)

Sin ser tan severo como Jenson en sus apreciaciones sobre el *fandom*, Jenkins extrae una serie de conclusiones que resume todo lo visto hasta ahora. No obstante, entiende dichos rasgos no como negativos sino como transgresores con respecto a la burguesía y a la alta cultura ligada a ésta. El propio *fandom* utiliza estas características para definir al “hardcore fan”, es decir, aquel que cumple con los siete atributos establecidos por Jenkins. Se trata de un concepto utilizado fuera del grupo para caracterizar a todo el colectivo y, dentro de este, para tratar de manera despectiva a los “otros”; de ahí la utilización del término *fen* para designar la normalidad dentro del *fandom*.

A pesar de que todas las acotaciones e interpretaciones terminológicas que hemos visto muestran al fan como un ser pasivo, Jenkins desmonta dichas consideraciones en pos de una lectura activa vinculada al *fandom*, acotando los cinco niveles de actividad los que implica el pertenecer a dicho colectivo: un modo particular de recepción; el despliegue de una serie de prácticas críticas e interpretativas; la transformación en un activista-consumidor; la participación en las formas de producción culturales, tradiciones estéticas y de producción; y la integración en una comunidad alternativa (Ibídem: 277-280).

Estas cinco dimensiones son, aparte de la columna vertebral de esta tesis, las que desmontan el concepto de pasividad ligado a este colectivo. El visionado se convierte en algo activo porque implica: “to archive, appropriate, and recirculate media content”

(Jenkins, 2006:1). Se trata de una actividad en torno a la devoción de los fans hacia un texto concreto por el que sienten un afecto personal. A partir de este apoyo se desarrolla una serie de actividades que van desde el visionado a la creación de lo que se denomina “fan-slang”, creación un vocabulario dentro de la comunidad; pasando por la creación de comunidades en las que se establecen relaciones sociales complejas en torno a un texto de origen. Se trata de “self-organizing groups focused around the collective production, debate, and circulation of meanings, interpretations and fantasies in response to various artifacts of contemporary popular culture” (Ibídem:137). La generación de actividad en torno a lo que, por definición, es un acto pasivo (tanto la lectura como el visionado de contenidos audiovisuales) hace que el *fandom* se convierta en un espacio en el que todo el mundo y todas las prácticas que éstos puedan desarrollar tengan cabida. Es lo que Jenkins define como una *patchwork culture* (Ibídem: 283), una cultura creada a partir de hilar fragmentos de diferentes textos e integrarlos en el día a día personal.

2.3.- La concepción del fan en función de la recepción.

Atendiendo a la primera dimensión del *fandom* definida por Jenkins y, en referencia a la naturaleza de este trabajo de investigación, es conveniente complementar las definiciones lingüísticas, sociológicas y patológicas para buscar una definición del fan en función de su relación con el texto de culto. Hasta el momento, hemos visto al fan como un “extraterrestrial, excessive consumer, cultist and dangerous fanatic” (Tulloch y Jenkins, 1995: 4), es decir, definiciones que no tienen en cuenta las distintas formas en que el espectador/lector se relaciona con el texto y su aproximación/alejamiento respecto a este.

En primer lugar, hay que dejar de lado la perspectiva del fan como alguien pasivo, dispuesto sólo a recibir información de manera acrítica. Tampoco hay que olvidar que se trata de un consumidor, de manera que, en torno a este movimiento, se puede plantear la dialéctica Incorporación/Resistencia (I/R), que analizaremos en profundidad en el capítulo cuarto de esta investigación, consistente en que el fan tiene un doble perfil: el de consumidor y el de resistente. Aunque esa doble vertiente no es la única, no se debe tampoco considerar al fan que crea contenidos como un lector que se opone a través de la resistencia sino también como alguien que enriquece y da valor al texto original (Andrejevic, 2008: 42).

Teniendo en cuenta este carácter bipolar, al menos en un principio, ya que más adelante lo deberemos matizar, tenemos que considerar diferentes parámetros de relación del espectador con el texto. El primero es la diferencia entre dos conceptos importantes en el ámbito que nos ocupa: fan y seguidor; la distancia que los separa está en función de la afectividad que el espectador establece con el texto en cuestión. El segundo aspecto a tener en cuenta gira en torno al concepto dual de Incorporación/Resistencia bajo el que operan los fans: si asemejamos la idea de incorporación a la de consumo y la de resistencia a la oposición a este obtendremos un segundo parámetro. En tercer lugar dependerá del tipo de texto del que los espectadores/lectores sean fans. Le sigue un continuo de dedicación en el que se indica el grado de compromiso en la creación de contenidos dependiendo del nivel de profesionalidad. En quinto, está la relación entre el texto en cuestión y un lector con un perfil académico determinado. Esta última, es una actividad creciente desde mediados de los años noventa del siglo XX. Y en último lugar la dedicación e implicación del fan con respecto a los textos de los cuales son seguidores.

Así pues, teniendo en cuenta estos factores tenemos seis continuos de relación del fan con el texto.

1. Continuo de afectividad.
2. Continuo de producción.
3. Continuo de dedicación.
4. Continuo de participación
5. Continuo cultural.
6. Continuo académico.

Estas seis perspectivas nos ofrecen una visión multidimensional del fan que se aleja por completo de la visión proporcionada por Jenson o de las simplificadoras definiciones de los diccionarios. El termino fan se aleja cada vez más de su origen etimológico (fanático) para adentrarse en una autodefinición propia derivada de los seis continuos que se desarrollarán a continuación,

2.3.1.- Continuo de afectividad.

Podemos considerar que los lazos afectivos que una persona establece con un texto en concreto son los que hacen que se convierta en un fan de dicho texto. La mayor o menor vinculación afectiva hace que el lector/espectador pueda ser un fan, un seguidor o un simple espectador mundano y pasivo. Partiendo de estas tres ideas, podremos desplegar un continuo más amplio y gradual en el cual la afectividad por un texto en concreto es mostrada de distintas maneras, desde la implicación total hasta la indiferencia por el mismo. En este continuo, podemos considerar que el fan es aquel que está más próximo al texto con el que siente identificación y a partir del cual crea un entorno social, unos hábitos y una cultura propia; el fan pone el texto en el centro de su vida. En cuanto al seguidor, lo podemos definir como aquella persona que acostumbra a ver/leer un texto de forma continuada, podríamos decir que de una manera rutinaria pero no ritual; el texto forma parte de su vida de una manera leve. El seguidor puede ver una serie de televisión como algo placentero, por motivos generacionales o porque pueda estar de moda (entre otros motivos), pero dicho texto nunca tendrá sobre él la misma repercusión vital que sobre un fan. En cuanto al mundano es aquel sobre el cual el texto no ejerce ningún tipo de influencia, ni ritual ni rutinaria; podemos considerar que estos acuden a él de manera esporádica o relativamente habitual, pero para él no es sino un texto más.

Lo que hemos visto hasta ahora son opciones de personas que sienten mayor o menor afecto hacia el texto. Jonathan Gray, a través de su estudio de los espectadores centrado en la serie de animación estadounidense *Los Simpsons* (*The Simpsons*, Fox, 1989-), argumenta que las audiencias están polarizadas de manera que, dentro de las parejas estudiadas “with one an avid fan, and the other either a *Simpsons* detractor or a non-fan” (2003: 65), aparecen dos nuevas categorías dentro del continuo de afectividad: el anti-fan y el no-fan. Los anti-fans son aquellos que “dislike a given text or genre, considering it inane, stupid, morally bankrupt and/or aesthetic drivel” (Ibídem: 70). El anti-fan puede haber sido un fan que se ha despegado del texto, tal vez por haberse creado falsas expectativas sobre este. Aunque dicha condición puede ser con respecto a un *fandom* ajeno, en su estudio sobre los anti-fans de la saga *Twilight* (*Crepúsculo*), Victoria Godwin destaca que se trata realmente de una cuestión jerárquica en la que se considera que pertenecer a un cierto *fandom* tiene más valor que ser miembro de otro (2013: 97) La diferencia entre un anti-fan y una persona a la que no gusta el texto es

que, mientras el segundo dejaría de consumirlo, el primero busca motivos para que no le guste, pero, a pesar de ello, no deja de verla³³. En cuanto a los “no-fans” (Gray, 2003 y Alters, 2007) se les puede definir, en palabras de Gray, como aquellos espectadores que consumen el texto de manera distraída, sin ningún tipo de implicación emocional. Para Gray “[the] non-fandom is the comfortable majority” (2003: 74), ya que ser fan implica una disciplina exploratoria del texto. Sin embargo, los no-fans son laxos en estas prácticas, ya que sólo lo hacen de manera leve y periférica, de tal modo que se pierden gran parte de la información integrada en el texto. La mayoría de las personas ven programas de televisión por los que no sienten gran interés, de manera que podemos considerar la condición de no-fan, a diferencia de la de fan, como la condición normal del espectador.

Hemos visto hasta el momento cinco dimensiones del espectador en el continuo afectivo, pero nos faltaría una, la de aquel que, al igual que el fan, explora el texto en todas sus dimensiones, pero no se involucra hasta el punto que lo hacen los fans, y a pesar de ello conoce las prácticas de estos: se trata del *lurker*. Son aquellos que, aparte de conocer los textos, “consume fannish artifacts without interacting with other fans” (Busse y Hellekson, 2006: 13).

Así pues, habiendo visto las seis posiciones afectivas del lector/espectador y teniendo en cuenta el grado de integración en el colectivo de aficionados, el continuo de afectividad queda de la siguiente manera (de menor a mayor cercanía con el texto):

Mundano – No-Fan – Seguidor – Lurker – Anti-Fan – Fan

2.3.2.- Continuo de producción.

Uno de los principales argumentos que Abercrombie y Longhurst utilizan en su estudio cualitativo de las audiencias es el carácter activo del *fandom*: “the fans are active in their appropriation of texts and in their critical understanding of them. Fans are also productive in a material sense” (1998: 125) En primera instancia, estos autores distinguen entre fans y entusiastas, definiendo el entusiasta como alguien que va un

³³ El concepto se aproxima a lo que, en el ámbito de los estudios culturales de la Escuela de Birmingham, Stuart Hall (1980) llama “oppositional readers” respecto a la ideología hegemónica del sistema establecido.

paso más allá del fan. Se alejan de la idea de Jenson del fan aislado o de la masa enfurecida porque basan su idea en un concepto muy sencillo: los entusiasmos son colectivos. Dicha propensión a la colectividad da lugar a que exista una organización social en torno a dicho sentimiento, de manera que, existiendo un grupo social que respalde estas actividades, su productividad es consumida por su entorno. Estas acciones son vitales para la construcción de las identidades de los entusiastas y de sus propios entusiasmos. Pero hay que tener cuenta que, para estos autores, existen tres razones por las cuales se distinguen los entusiastas de los fans: la primera es que las actividades de los entusiastas no están involucradas de la misma manera que las de los fans en relación con los medios y las *celebrities*; se supone que los fans son usuarios de bajo perfil de los medios masivos, pero son usuarios acérrimos de publicaciones especializadas que van dirigidas a los entusiastas; y, en último lugar, consideran que el entusiasmo parece estar más organizado que las actividades de los fans (Abercrombie y Longhurst, 1998: 132)

A pesar de que esbozan tres diferencias fundamentales entre el fan y el entusiasta, podemos notar que, con el paso del tiempo, esos tres enunciados han pasado de ser diferenciadores a ser equiparadores. Como veremos en el capítulo dedicado a la producción creativa del *fandom*, no todas las actividades del fan giran en torno a la imagen; hacen un uso masivo de los medios y están tan organizadas como cualquier otra actividad. Tanto es así que, en Estados Unidos, lleva años siendo un sector profesionalizado y, en España, se ha empezado a profesionalizar, aunque sin mucho éxito, a lo largo de la segunda mitad de la primera década del siglo XXI³⁴.

Sin embargo, en la concepción que utilizaremos para esquematizar el continuo de producción se aplicarán las definiciones hechas por Abercrombie y Longhurst, en las que el fan se define como un ser pasivo y desorganizado, mientras que el entusiasta sería aquel que hace sus primeras aproximaciones al concepto de receptor activo aplicado a la oposición de I/R. Esa idea del receptor como productor y a la inversa es que los participantes en el entusiasmo son “actors in a process of change and that individuals can move from one sector to another over time” (Ibídem: 133). Abercrombie y Longhurst establecen una tercera categoría entre el fan y el entusiasta: el cultista, más

³⁴ Se trata de un sector que, a nivel profesional, no ha acabado de arrancar en España. No obstante, las convenciones organizadas por fans o por clubs de fans siguen gozando de buena salud.

cercano al fan que al entusiasta. En la siguiente tabla, esbozada por dichos autores, se ve la manera en la que estas tres categorías se relacionan con el objeto de devoción, los medios y el tipo de organizaciones que existe alrededor de estos:

	Fan	Cultist	Enthusiast
Object	Star/programme	Specialized star/programme	Activity
Media	Heavy	Heavy but specialized	Specialized
Organization	None	Loose	Tight

(Abercrombie y Longhurst, 1998: 138)

Sin embargo, la cadena no está completa. Para ultimar este continuo hacen falta las figuras del simple consumidor y del *petty producer* (pequeño productor). El primero representa al espectador canónico como elemento pasivo de la comunicación. En cuanto al pequeño productor, es aquel entusiasta que ha sobrepasado dicho nivel para convertirse en semiprofesional. Así pues, el continuo de producción según Abercrombie y Longhurst quedará constituido de la siguiente manera:

Consumer – Fan – Cultist – Enthusiast – Petty Producer

(Abercrombie y Longhurst, 1998: 141)

Este continuo se completa con una categorización por habilidades en función de: lo técnico, lo analítico y lo interpretativo. Por habilidades técnicas entendemos aquellas gracias a las cuales el lector/espectador es capaz de entender el discurso audiovisual en toda su complejidad, desde la construcción narrativa a la técnica pasando por la artística. Las habilidades analíticas son aquellas en las que el espectador demuestra su capacidad para analizar textos. En cuanto a las habilidades interpretativas son aquellas en la que se pone de manifiesto la capacidad de la audiencia para interconectar un texto con otros y descifrarlo. Dichas habilidades varían en función del sujeto y los autores lo exponen de esta manera en la siguiente tabla:

Skill	Consumer	Fan	Cultist	Enthusiast	Petty Producer
	Very Specific	More context, especially of	More context, move into the	Increased use of such skills,	Use of skill in production for

Technical		stars	use of such skills	in production of enthusiasm.	market
Analytical	Very generalized	Within genres or comparisons	Immersion in genre and intrageneric comparisons	Immersion leads to increased productivity	Comparisons to locate market niches
Interpretative	Referential mode, taste in consumer purchase	Generic and used in fan legitimization	Use in authenticity arguments	Immersion leads to less outward direction	Comparison for profit

(Abercrombie y Longhurst, 1998: 144)

Tal y como se ve en esta última tabla, las habilidades se perfilan hacia la producción a medida que nos alejamos del consumidor y nos acercamos al pequeño productor. Esto se observa de manera más acentuada en las habilidades técnicas que utilizan el texto original como referente para crear una producción propia.

2.3.3.- Continuo de dedicación.

Este continuo está vinculado al de producción pero desde otra perspectiva: la de la implicación con el hobby, la asociación o la colaboración extralaboral. En el centro de esta dinámica se encuentran los *pro-ams* (profesionales-amateurs): personas que desarrollan sus conocimientos en diferentes campos, ya sean de carácter científico, laboral o recreativo. De ahí surge la primera distinción: ocio serio versus ocio casual. Para Leadbeater y Miller, el ocio serio (*serious leisure*) requiere un compromiso, unas habilidades y un esfuerzo que no son necesarios en el ocio casual (*casual leisure*), al igual que se distingue el ocio activo por sus requerimientos físicos e intelectuales de formas más pasivas de ocio (2004: 23).

Así pues, dicho continuo se refiere al nivel de dedicación y de implicación del fan con respecto a los textos de los cuales son seguidores y a partir de los cuales integran actividades en su día a día. El continuo propuesto por dichos autores es el siguiente³⁵:

³⁵ En negrita aquellas categorías que son consideradas como *pro-am* por Leadbeater y Miller.

Devotees, fans, dabblers and spectators – Skilled Amateurs – **Serious and committed Amateurs** – **Quasi professionals** – Fully-fledged professionals

2.3.4.-Continuo de participación.

Este continuo está fuertemente influenciado por el fuerte asentamiento de las redes sociales a la hora de crear, compartir y relacionarse con los contenidos. En un estudio de la empresa independiente de investigación de mercados Forrester Research, que asesora sobre el impacto existente y potencial de la tecnología a sus clientes y al público en general³⁶, se establecen seis tipos de usuarios de las redes sociales según su participación y función en las mismas.

En primer lugar, están los creadores; este tipo de usuario suele tener páginas web o blogs propios en los cuales presentan contenidos generados por ellos mismos (vídeos, audios, fotografías, artículos, etc.). Los conversadores son aquellos que actualizan su situación, estado y perfil en las redes sociales; y publican contenido, generalmente ajeno. Los críticos dedican su tiempo a evaluar, calificar y puntuar contenidos y productos. Participan en blogs, aunque no tienen por qué ser propios y comentan en foros y en otros blogs.

Cuanto más nos alejamos del centro del texto, la relación con este se hace más indirecta. Los colectores usan canales RSS³⁷, agregadores web, votan y etiquetan contenidos. En cuanto a los miembros (*joiners*) son usuarios que hacen poco más que tener un perfil en la red y mantenerlo; su relación con los textos es casual. En el caso de los espectadores, son aquellos que utilizan las redes sociales para buscar información o bien para realizar una lectura pasiva de contenidos; su implicación con el texto es funcional, no afectiva. Leen lo que publican otros y ven los contenidos generados y distribuidos por terceros. En el último lugar, están los inactivos: usuarios que disponen de perfiles pero no los utilizan; por supuesto, no crean contenidos sociales de ningún tipo y apenas los consumen. A pesar de mantener perfiles abierto en redes sociales. Una vez vistos todos los perfiles, la disposición del continuo de participación sería el siguiente:

³⁶ Forrester [consulta 21/01/2015]: <http://empowered.forrester.com/ladder2010/>

³⁷ Really Simple Syndication, un formato para compartir contenido en la web.

Creadores – Conversadores – Críticos – Colectores – Miembros – Espectadores – Inactivos

2.3.5.- Continuo cultural.

En el apartado 2.1 hemos visto que existen diferentes términos a la hora de denominar a los fans de distintas parcelas de la cultura popular, pero existe un caso en concreto, el del fan de *Star Trek*, que tiene una doble denominación: *Trekkie/Trekker*. Se trata ante todo de conceptos ligados a lo que podemos llamar *midculture*³⁸. Sin embargo, la idea del fan y el *fandom*, conceptos vinculados con la cultura popular, se extienden al terreno de lo culto y de lo clásico. Pero, a diferencia de los términos utilizados para definir a los seguidores de producciones de la cultura popular, las palabras utilizadas para designar a los seguidores de la alta cultura denotan unos usos culturales completamente diferentes. Roberta Pearson define dos bloques vinculados al *fandom* de la alta cultura: por un lado, están aquellos que podemos definir como neutrales y por otro los que podemos denominar como especializados. Los primeros son los “buffs, enthusiasts and devotees”, en el caso de los especializados se trata de “aficionados, cognoscenti, devotees, connoisseurs” (2009: 98) con sus implicaciones de especialización y lo que es más importante: conocimiento. A diferencia de los términos vistos al principio del capítulo, estos dotan a quien se les aplica de un valor positivo.

Sin embargo, lo que Pearson trata de desarrollar no es tan solo una serie de términos vinculados al nivel de relación del fan con la obra, sino que, dependiendo del tipo de texto, los fans serán definidos de una manera u otra. Es decir, un fan se diferenciará de otro dependiendo de los respectivos textos a que se sientan vinculados. Pearson une la idea de lo clásico con lo culto, y lo culto con la cultura clásica establecida y reconocida (Ibíd.: 99). De esta manera, aquello que el *media fandom* puede considerar como clásico (un videojuego, una serie de televisión, un cómic, etc.), para Pearson, no puede ser estimado como tal. Así pues, se denota una diferenciación entre los seguidores de la alta y la media cultura con respecto a los seguidores de producciones de la cultura popular. Pero, en ambos casos, “the reader should insert her own scare quotes or reflect upon her own aesthetic criteria as necessary” (Ídem); de

³⁸ Termino que hacer referencia a aquella cultura que se encuentra a medio camino de la alta cultura definida tanto a través de ciertos productos artísticos y culturales, como a los usos culturales de las clases altas, y la cultura de masas muchas veces definida a través de lo popular y lo kitch.

manera que “fans incorporate the cultural texts as a part of their self-identity, often going on to build social networks on the basis of shared fandoms” (Íbid: 102).

Pearson basa su argumentación en una cita de Jostein Gripsrud:

While the audiences in the opera almost certainly go to movies and even watch television, the majority of movie and television audiences will never go to the opera; or visit places like museums of contemporary art, certain theatres. The reception of high and low culture is still clearly linked to the social formations we call classes (Gripsrud en Pearson, 2007: 103).

Es decir, dicha separación en la concepción de la vinculación de la persona con el texto depende, de la clase social a la que pertenece. Cuanto más “refinada” sea una práctica cultural, corresponderá a un nicho de mercado más pequeño y selecto. Teniendo en consideración estos factores, debemos considerar a los seguidores no como fans sino como admiradores, ya que existe cierta resistencia por parte de estos colectivos a ser incluidos dentro de la dinámica del *fandom*.

Utilizando la categoría dada por esta autora al principio de este apartado, el continuo cultural del *fandom* quedaría establecido de manera que se genera una brecha en lo que a aspectos culturales se refiere. Es el texto el que mide la relación del fan con el texto y define esta, a nivel terminológico, de este con la obra. Así pues, quedaría de la siguiente manera:

Bufs – Enthusiasts – Devotees – Aficionados – Cognoscenti – Devotees – Connoisseurs

2.3.6.- Continuo académico.

En cuanto a la relación del académico con el texto, se ha diferenciado del continuo de producción ya que, como se ha mencionado en su apartado correspondiente y como se verá en capítulos posteriores, en el continuo de producción los fans crean a partir del universo que nace del texto. Sin embargo, la producción académica es sobre el discurso, no trata de formar parte de él. Hills establece cuatro relaciones entre la academia y el *texto*: “fan, fan-scholar, scholar fans and academics” (2002: 1-20). Estas formas de abordar el rol del investigador se resumen en esas cuatro figuras que podemos definir de la siguiente forma:

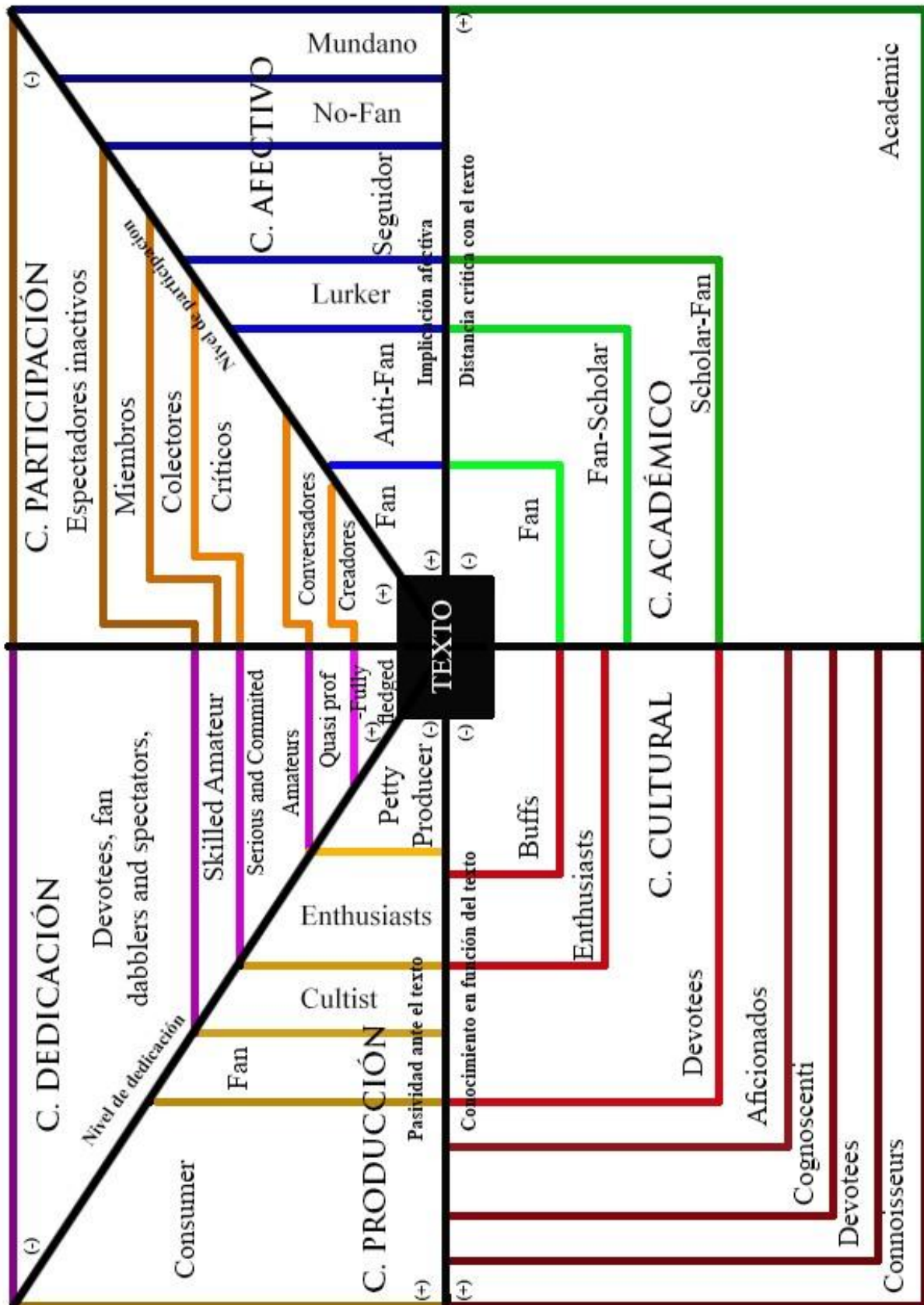


Fig. 3.- Los seis continuos en relación

- Fans. Procuran una aproximación al fenómeno desde dentro. Elaboran textos en los que se pone de relieve el conocimiento que se tiene sobre el texto ficcional original y sobre el fenómeno en sí mismo. Se trata de textos poco reflexivos, crípticos para los no fans. Son los que elaboran lo que conocemos como *teorías vernáculas*.
- Fan-scholars. Se trata de fans con tendencias académicas que, por lo general, abordan el fenómeno desde una perspectiva autoetnográfica.
- Scholar-fans. Investigadores que, a la vez, son fans, pero ponen por delante la perspectiva académica.
- Academics. Son los que elaboran textos desde un aspecto puramente académico. Existe cierto rechazo por parte del fandom de los estudios realizados por académicos, ya que por lo general están realizados desde fuera del colectivo.

El continuo con relación al texto quedaría de esta manera:

Fan – Fan-Scholar – Scholar-Fan – Academics

En la Figura 3 se muestra cómo se integran los seis continuos, mostrando las equivalencias entre éstos y las diferentes gradaciones de relación con el texto. La intención de esta disposición y del desglose de la imagen del fan a través de los continuos es mostrar una visión poliédrica de estos, de las posibilidades existentes en su estudio y de los vértices aplicables a las definiciones simplistas. Ser fan como cualquier otro rol en la vida no es una categoría estanca de ahí la multiplicidad de continuos presentada.

2.4.- Un giro en torno al factor económico.

Para cerrar este capítulo y a modo de conclusión, nos remitiremos a la frase con la que Jenkins termina su ensayo “The Future of Fandom”: “fandom has no future” (2007: 364). Pero ¿es realmente así?, en este capítulo hemos visto la flexibilidad del concepto de *fandom*, a la vez que hemos intuido la concepción *underground* de esta cultura, algo que iremos verificando en los siguientes capítulos.

Jenkins, en su artículo, alude a la inclusión del fan como un elemento más dentro de la economía del audiovisual. Para este autor, esto supone la muerte de todo lo que ser fan ha supuesto hasta este momento. El hecho de que los fans estén inmersos en el consumismo confirma el asentamiento de la figura del “prosumidor” (Toffler, 1980), es decir, del productor/consumidor. Con la llegada del prosumidor se cierra la “brecha histórica abierta entre productor y consumidor” (Ibídem: 23): se trata de una lectura materialista del ocio con la que se define la situación actual en la que estamos en todo momento consumiendo o produciendo, siendo útiles para el sistema en el aspecto económico y material. Los fans se han introducido en la cultura empresarial comunicacional ejerciendo tres roles básicos para la industria de la comunicación: “inspirational consumers, connectors and influencers” (Jenkins, 2007: 358). Así, la cultura fan se ha convertido en parte de la industria a través de aquellos atributos que antes la hacían *underground* e incluso contraproducente para la industria audiovisual.

La inclusión del *fandom* dentro de la industria del entretenimiento se debe en gran medida a la “economía afectiva” (Jenkins, 2008: 69) en la que “se tienen en cuenta las bases emocionales en la toma de decisiones del consumidor” (Ídem). Esta nueva forma de entender el marketing empresarial ha repercutido en la programación de contenidos televisivos, literarios, etc. El fan encuentra que cada vez hay más textos de su agrado, lo que implica una “mercantilización de los gustos [...] pues nadie desea ser ignorado, pero nadie desea tampoco ser explotado” (Ibídem: 70). Esa percepción mercantilista proporciona otra visión de los roles de los usuarios “la industria denomina ‘fieles’ o lo que nosotros llamamos fans” (Ibídem: 71). Además del fiel, desde el punto de vista de la industria se consideran otras dos categorías de usuario: el zapeador y el ocasional. De ahí podemos distinguir tres funciones básicas de cada uno de estos roles: “Los leales ven series; los zapeadores ven la televisión [...] los ocasionales ocupan una posición intermedia” (Ibídem: 81). Los consumidores leales dejan de ser unos sujetos pasivos para convertirse en “consumidores inspiradores” (Roberts en Jenkins, 2008: 98). Esto es lo que también se denomina como influenciadores, un tipo de usuario que basa su reputación en saber qué recomendar y qué compartir dentro de su comunidad o en las redes sociales. La idea de influenciador es muy cercana a la del multiplicador. Este tipo de usuario es “someone who will treat the good, service, or experience as a starting point” (McCracken: 2013). El multiplicador hace que el producto adquiera valor, pero siempre generando comunicación con otros individuos: “involving others.

They will multiply the value in collective acts of construction” (Ibídem). Ese es uno de los aspectos en que repercute la nueva posición del fan dentro de la industria; el otro es que los fans han pasado de ser parte de la cultura *underground* a estar en el centro de la cultura. De ahí que haya que relativizar la cita de Jenkins con la que iniciamos este apartado y entender la ausencia del futuro del *fandom* como la inevitabilidad de su mutación y no como su erradicación.

Por otro lado, visto el entorno cambiante, parece difícil que dichas estructuras sociales y de comunicación se desintegren tan fácilmente. La inclusión en el mercado hace que el *fandom* se tenga que redefinir a sí mismo para poder mantener su propia tradición cultural sin olvidar el nuevo rol adquirido en la actualidad para seguir evolucionando como fenómeno con sus correspondientes estructuras sociales y prácticas culturales.

3.-El media *fandom* desde una perspectiva historicista.

“We used to joke that we suspected there was an intelligent life form out there,
and we aimed to use our show to signal some of our thoughts to them.

But never in our wildest imaginings did we expect
the volume and intensity of the replies we received”

Gene Roddenberry – *Star Trek Lives!* (1975: ix)

Abordar el estudio del *fandom* desde una perspectiva historicista presenta una dificultad principal, al tratarse de un movimiento que hasta la década de los noventa podemos considerar como *underground*, sobre todo por el hecho de no estar vinculado a modas o movimientos culturales generacionales en particular. Los fans escribieron su propia historia aparte de la academia hasta la última década del siglo pasado. Francesca Coppa comienza su “A Brief History of Media Fandom” con las siguientes palabras: “not only has a comprehensive history of media fandom not been written, but there also have been very few histories of individual fandoms and the works of art they produced” (2006a: 41). Podemos entender que la gran historia del *fandom* ha sido recreada a través de varias microhistorias que generalmente han sido escritas desde dentro del colectivo. Así pues, alguno de los textos utilizados para articular este capítulo son textos de carácter vernáculo, escritos por fans que intentan investigar y rememorar sobre su experiencia personal para recrear una historia del colectivo desde la autoconsciencia y en muchos casos basada en la reafirmación³⁹. En otros casos, se han centrado en las anécdotas que rodearon a la creación de esta forma de entender la lectura de textos. Este capítulo pretende contestar a ciertas cuestiones desde una perspectiva cronológica:

³⁹ En otras ocasiones el conocimiento de la historia de estos grupos sociales viene determinado por el estatus que se tiene dentro de este, así como del sector o la facción a que se ha pertenecido.

cómo el *fandom* actual es una evolución del *fandom* primigenio; y cómo el modelo que se establece en las primeras décadas del siglo XX permanece hasta nuestros días.

3.1.- Prehistoria de la cultura participativa.

Encontrar el origen de una actividad suele ser una tarea ardua, pero lo es aún más cuando dicha actividad ha tenido un carácter *underground*, como en el caso del *fandom*. Si tenemos que determinar un punto de inicio posiblemente debamos situarlo en los grupos de lectura nacidos en los siglos. XVIII y XIX (Saler, 2012: 17). Quizás el acontecimiento más significativo en este sentido fuera la enorme repercusión del libro de Johann Wolfgang von Goethe *Las desventuras del joven Werther* (*Die Leiden des jungen Werthers*, 1774): los jóvenes europeos empezaron a vestir igual que el protagonista, con ropas azules y amarillas; y tuvieron lugar los primeros suicidios por imitación (Ibídem: 37). Por otro lado, en el siglo XIX, el *celebrity fandom* empieza a tomar forma: “Les cròniques teatrals de finals del segle XIX parlaven del afeccionats que idolatren el actors y les actrius més destacats” (Busquet, 2005: 141).

En el ámbito literario, si bien el caso de Werther y sus seguidores resulta extremo, sí que se registra cierta idea de compulsión ligada a la lectura de algunos textos. No obstante, hemos de situar dichas actividades como una prehistoria de la cultura de participación en la que no hay una comunidad tras los actos o las actividades realizadas. El primer *fandom* organizado en torno a un texto fue el relacionado con el personaje Sherlock Holmes⁴⁰, un fenómeno que empieza en 1890, en el que sucede algo muy interesante y que determinaría en parte la relación de los lectores con el investigador londinense: el personaje suplantaría al autor (Saler, 2012: 36). La popularidad del investigador por excelencia de la literatura occidental sería la piedra angular de *The Strand* (1891 -1950), orientada a un público de clase media alta; y *Tit-Bits* (1881-1984), destinada a una audiencia de clase media baja y trabajadora. Ambas revistas eran publicadas por George Newness y, pese a estar dirigidas a lectores de distinta extracción social, en las dos aparecían las aventuras de Sherlock Holmes y se promovían unas dinámicas de marketing similares para incentivar el compromiso del lector con el texto y, por ende, con la publicación. Se creaba un diálogo con el público a

⁴⁰ La importancia de este personaje es tal que muchos de los clubes de fans y asociaciones creadas en torno a él todavía siguen en activo. Las *Sherlock Holmes Societies* proliferaron en Reino Unido de la misma manera que el *fandom* de ciencia ficción lo haría en Estados Unidos (véase el siguiente epígrafe).

través de promociones y concursos de preguntas que premiaban la lectura atenta de las historias (Ibídem: 95).

En rigor, las culturas de participación que han evolucionado de manera continua hasta nuestros días comenzaron con la Amateur Press Association, en Estados Unidos a mediados del siglo XIX. En esta asociación predominaba gente joven cuyas actividades incluían: “hand set, type and print their own publications about culture, politics, and daily life and mail them through elaborate circuits” (Jenkins, Ford y Green, 2013: 159).

3.2.- FIAWOL: Los orígenes del *fandom*.

Habiendo esbozado una prehistoria de este colectivo, lo siguiente es pasar a los inicios reales, verificados y de construcción de un *fandom* consciente consigo mismo y de su entidad social. En este primer periodo se estableció una serie de pautas y usos sociales cuyo espíritu se resume a través de un lema: *Fandom Is A Way Of Life* (FIAWOL). Arnie Katz sitúa los principios de lo que podemos denominar como una tendencia al *feedback* en la columna dedicada a las cartas de los lectores del *pulp Amazing Stories*, publicada por Hugo Gernsback⁴¹. Aunque previamente ya habían existido revistas que incluían relatos de ciencia ficción, *Amazing Stories* fue la primera que, desde su debut en abril de 1926⁴², estuvo dedicada íntegramente a la ciencia ficción. La mencionada sección de cartas de los lectores supuso un punto y aparte en lo concerniente a la relación entre el receptor, el emisor y el texto, pues permitió una interactividad primitiva que pone los cimientos del *fandom* actual. En esta sección no solo opinan sobre lo publicado en la revista sino que se responden entre ellos, generando puntos de discusión sobre temas comunes. La importancia de las misiva de los lectores, es que estos “became active participants in the elaboration of imaginary worlds and detached critics of them as well” (Saler, 2012: 97).

Dicha actividad de introspección y lectura atenta sería uno de los motivos para dar el siguiente paso, consistente en establecer contacto directo entre ellos, de manera que la

⁴¹ Se conocen como *pulps* las revistas populares que tuvieron su periodo de esplendor durante las primeras décadas del siglo XX en Estados Unidos; el término se debe a su impresión en papel de “pulpa”, poroso, barato y de escasa calidad. Dentro de la industria de los *pulps*, tiene especial importancia la figura de Hugo Gernsback, cuyas publicaciones prácticamente reinventaron la ciencia ficción en esos años, hasta tal punto que los premios más prestigiosos de este género llevan su nombre: Hugo Awards.

⁴² La vida editorial de esta revista se prolongó hasta 2005.

columna sirvió como foro de intercambio de direcciones. A su vez, esto condujo a la siguiente fase: la comunicación entre fans sin mediación alguna. Constituyó un hito dentro de la creación de los colectivos de aficionados a algún tipo de textos: el establecimiento de una distinción entre el lugar donde se publican los textos que originan todo el movimiento y el movimiento en sí, que se genera desde dentro hacia fuera; es decir, la convergencia de los lectores en *Amazing Stories* y, de fuera hacia dentro, un movimiento en el cual los fans producen sus propios medios y publicaciones.

Así pues, las revistas especializadas en ciencia ficción propiciaron un proceso centrífugo, pero con una capacidad limitada por su periodicidad. Los fans dieron el siguiente paso a la hora de gestionar las discusiones en torno a este tipo de textos creando sus propias publicaciones. La primera de éstas fue *The Comet*⁴³, que se publicó por primera vez en mayo de 1930, editada por Ray Palmer (Katz, s.f.: 4), cabeza visible de The Science Correspondance Club de Chicago, un grupo de aficionados nacido de las columnas de los lectores de las revistas “oficiales” de ciencia ficción. *The Comet* fue la primera de muchas publicaciones de aficionados⁴⁴ dedicadas a hacer “comments on the stories in the profesional magazines, or news of fan activities, or gossip or debate” (Pohl en Coppa, 2006a: 42-43). La importancia de estas revistas es tal que:

[...] it was difficult to find out that fandom existed unless one had first made contact with the science fiction field. Fandom was an adjunct. So many fans discovered fandom through fanzines – which were reviewed, in that era, in the professional SF magazines. SF was definitely the main gate (Coulson, 1994: 4).

Estas publicaciones constituyen un punto de partida de la actividad del *fandom*, pero también un modo de hacerse descubrir por otros lectores. La organización de este colectivo progresaría hacia la creación de dos elementos fundamentales en este primer periodo: las APA's (Amateur Press Associations) y las convenciones. Aunque veremos estos conceptos desarrollados de manera más amplia en los capítulos que van del 6 a 8, cabe adelantar dos aspectos muy resumidamente:

⁴³ Dicha publicación tuvo una duración de 17 números, hasta 1933, a partir del tercer número pasó a llamarse *Cosmology*.

⁴⁴ El término preciso para este tipo de publicaciones es *fanzine*. Sobre este concepto se profundizará en el capítulo octavo de esta investigación, aparte de tratar su evolución desde una perspectiva histórica.

- La APA gestiona las discusiones sobre los textos generadas a través del correo convencional.
- Las convenciones⁴⁵ son quizás la práctica que ha gozado de más popularidad, visibilidad y longevidad. Pero, por encima de todo, establecen una prioridad: la voluntad de asociarse por parte de estos aficionados. Para Geraghty, la convención “has been the primary location for mass fan gathering for over 70 years” (2014: 93).

Coppa apunta a otro elemento que podemos considerar como fundacional, la autodenominación por parte de los fans, tanto de sí mismos como de las actividades que desarrollan, lo que en el capítulo anterior se ha llamado *fan-slang*:

Words and acronyms like *BNF* (Big Name Fan) (antedating 1950), *con* (antedating 1942), *egoboo* (antedating 1919), *filk* (antedating 1955), *gafiate* (get away from it all) (antedating 1959), and *mundane* (as noun; antedating 1955) have their roots in science fiction fandom, but they migrated first into media fandom, then onto Internet. (Coppa, 2006a: 43).

Es decir, se genera una dinámica de acción que sigue hasta nuestros días. Pero estos no son los únicos elementos que han permanecido en la idiosincrasia del *fandom*. Katz establece, en *The Philosophical Theory of Fanhistory*, siete paradigmas en torno al *fandom* a través de los cuales se desarrollan hasta ocho periodos distintos con sus correspondientes transiciones. Según Katz, los siete paradigmas de aproximación al *fandom* son:” Scientism, Sercon, Communicationism, Professionalism, Commercialism, Trufannishness e Insurgentism” (s.f.: 2). Los podemos definir de la siguiente manera:

- Scientism. Basado en la idea de Hugo Gernsback de que todo aficionado a la ciencia ficción es, a su vez, un aficionado a la ciencia y, por ende, un científico en ciernes.
- Sercon. Abreviación de los términos *serious constructive fan*⁴⁶. En oposición al cientifismo, hace referencia a que los objetos de interés de los fans son, en su

⁴⁵ El fin de semana del 4 de julio de 1939 tuvo lugar en Nueva York la que se puede considerar como primera convención de ciencia ficción, que recibiría el nombre de *Worldcon* en posteriores ediciones(Coppa, 2006a: 43).

⁴⁶ Idea que enlaza con el concepto de *serious leisure* (ocio serio).

mayoría, los relatos fantásticos y de ciencia ficción. La deriva hacia la ciencia es de carácter accesorio.

- Communicationism. Se asienta sobre el debate de ideas nacido en la columna de los lectores de *Amazing Stories*. Está ligado a la gestión de la información: entrevistan a autores; hacen críticas de películas; conocen las novedades, etc. Forrest J. Ackerman⁴⁷ podría considerarse como un pionero de esta tendencia.
- Trufannishness. Ideal de hermandad entre los fans y los vínculos culturales que los unen.
- Insurgentism. Se trata de una visión del *fandom* que busca preservar esta subcultura de lo comercial y de aquellos que no son realmente fans.
- Professionalism. El aficionado trata de convertirse en un profesional del medio en cualquiera de sus vertientes.
- Commercialism. El fan busca el lucro a través de su afición o hacer de cualquiera de las prácticas del *fandom* un trabajo económicamente rentable.

A la hora de abordar estos ocho periodos del *fandom* hay que tener en cuenta de que son especulaciones teóricas vernáculas, realizadas, en la mayoría de ocasiones, en primera persona. Los primeros intentos por organizar una historia del *fandom* corresponden a Jack Speer en *Up to Now. A History of Fandom as Jack Speer Sees It*⁴⁸ (1939); Bob Silverberg en su columna en *Quandry* (1952); los escritos de Dick Eney en *FanCy II* (1959); y el texto mencionado anteriormente de Arnie Katz⁴⁹. Teniendo en cuenta los paradigmas evolutivos enunciados por Katz y los periodos o eras

⁴⁷ Forrest J. Ackerman (1916-2008) formó parte del *fandom* de la ciencia ficción desde sus inicios. Escribía cartas a muchas publicaciones y su celebridad como lector activo llegó hasta tal punto que apareció en una historia de Henry Kuttner titulada “Reader I Hate You” publicada en el número del *pulp Super ScienceStories* de mayo de 1943. Su prolongada labor se extiende desde la edición de *fanazines* como *The Time Traveller* durante la década de los treinta hasta la publicación de la revista fundamental *The Famous monsters of FilmLand* (1958-1983). Es también conocido por su colección de *memorabilia* relacionada con el fantástico, la ciencia ficción y el terror. Se trata, en definitiva, de una personalidad muy destacada dentro del *fandom*. Para Saler (2012: 92), Ackerman fue el primer *pro-am*

⁴⁸ El título ya indica la subjetividad del texto.

⁴⁹ Tampoco hay que olvidar: *The Immortal Storm. A History of Science Fiction Fandom* (1954), de Sam Moskowitz; y *Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967-1987*(1996), de Joan Marie Verba.

determinados por los autores mencionados anteriormente, la cronología del *fandom* correspondiente a los primeros años de este movimiento sería este⁵⁰:

Eofandom: 1930-33. [...] Keep in mind that the first issue of the first all-sf prozine, *Amazing Stories*, had been published only four years prior to this and that it took a while for protofans to take advantage of the fact that it printed complete addresses in its lettercolumns to begin contacting other enthusiasts, corresponding with those who lived far away and meeting those who lived nearby (Entrada "Numbered Fandoms" en [Consulta 05.03.2011] http://fanac.org/Fannish_Reference_Works/Fan_terms/Fan_terms-06.html)).

Durante este primer periodo se establecieron algunas de las pautas del *fandom*. La comunicación entre seguidores de relatos de ciencia ficción se convirtió en algo fundamental. En esta etapa se publicó *The Comet* y se consolidó como punta de lanza de este movimiento, aunque las revistas comerciales siguieron marcando la pauta, situándose como punto de nexo entre los aficionados. Le sigue:

First Fandom: 1933-36. The emphasis was on serious science and serious discussion of science fiction, news of what was forthcoming in the scientific world as well as sf and fantasy prozines [...]. The focal point fanzine was *Fantasy Magazine* (Ídem).

El cientifismo fue la forma principal de pensamiento del *fandom* en este periodo; se trata de una idea impulsada desde las revistas oficiales. Destaca otro elemento que ha pervivido hasta nuestros días: la calidad de los materiales empleados para estas publicaciones. De este factor dependería, en gran medida, la continuidad o no de algunas revistas hechas por aficionados. En esta etapa tuvo lugar la *staple war* (guerra de la grapa) entre diferentes asociaciones en pos de su influencia y su forma de entender la ciencia ficción⁵¹. Pero el cientifismo empezó a decaer a partir del:

First Interregnum: late 1936-October 1937. *Fantasy Magazine* began its decline, the Gernbackian "ideal" [...] was dumped in favor of considering sf for its own sake or, as in some quarters, a turning away from the professional field to begin a more intense

⁵⁰ Debido a la dificultad a la hora de encontrar algunos de estos textos se ha utilizado una cronología elaborada por *The Fanac. The Fan History Project* que podemos encontrar en: <http://fanac.org/> [Consulta 05/03/2011]. En ella se utilizan los mismos paradigmas y periodos enunciados por los autores mencionados.

⁵¹ Dicha guerra consistía en las diferencias en la elección de los materiales para la edición de fanzines, en este caso la gran discusión se centraba en el tipo de grapas que se debían utilizar para grapar dichas publicaciones. Sin embargo, este conflicto ponía de manifiesto los diferentes puntos de vista dentro de este colectivo, de manera que el tipo de material a utilizar no era más que un catalizador para el enfrentamiento. Para profundizar en este aspecto, véase Katz (s.f.)

consideration of individual fan personalities. Wollheim's printed fanzine *The Phantograph* effectively took the place of *Fantasy Magazine* until Wollheim, along with John Michell, started the Fantasy Amateur Press Association in August 1937 (Ídem).

Durante este periodo entró en juego el *sercon*, es decir, la postura de aquellos que consideran la ciencia ficción como un fin en sí misma y no como un medio para llegar a otra cosa. Empezaron a aparecer nombres propios, que solían ser editores de publicaciones *amateurs* o presidentes de asociaciones. Serían estos los que en un futuro escribirían la historia del *fandom*, por lo general, en primera persona. Estas personalidades se consolidaron en:

Second Fandom: October 1937-October 1938. The increasing emphasis on fan personalities and de-emphasis of sf-related talk brought discussions of politics to the fore, and this led to unparalleled feuding until virtually all of fandom was effectively at war as a rather determined group included a bunch of young Communists centering on the New York Futurian Society.

Second Transition: From the 1938 conference in Philadelphia through the second Worldcon in Chicago in 1940. The “Barbarian Invasion,” which is to say a heavy influx of new fans, led to the emergence of New Fandom and a reemphasis on heavy interest in sf. (Ídem)

En este periodo tuvo lugar la confluencia del *sercon* con el insurgentismo: ambas tendencias se unieron con el propósito de rechazar cualquier interferencia externa dentro del colectivo; valga como ejemplo el Acta de Exclusión en la Worldcon de 1939⁵². En este punto algunos individuos se consolidan dentro de la escena y tratarán de marcar ciertas pautas. En ocasiones algunos *fanzines* buscarán marcar la tendencia de un periodo y a veces una forma de entender las convenciones. A partir del tercer *fandom* aparece una voluntad por teorizar sobre el propio movimiento. A continuación veremos la evolución del tercer al séptimo *fandom*:

Third Fandom: September 1940-early 1944. The focal point fanzine of Third Fandom was Harry Warner Jr.'s *Spaceways*. [...] But *Spaceways* was both frequent and influential enough, and being one of the relatively few mimeographed fanzines (along with Bob Tucker's *LeZombie*) [...]. The “core” of fandom had risen to 250 to 300 people, and Warner was in the enviable position of being able to reach most of them...

⁵² Aunque las causas reales de la exclusión no están claras parece que se trató de evitar una escisión dentro del propio grupo. Para profundizar en este aspecto, véanse Moskowitz (1954) y Katz (s.f.).

Third Interregnum: Early to late 1944. Wartime shortages, older fans entering the war effort [...] wrangling over the constitution of the proposed National Fantasy Fan Federation and an influx of new blood brought an end to Third Fandom and produced this "little" transition.

Fourth Fandom: Late 1944-Philcon I (1947). Silverberg and Eney agree that Fourth Fandom took place mostly in the long lettercolumns published in minuscule type in the back pages of the pulp sf magazines *Thrilling Wonder Stories*, *Startling Stories* and *Planet Stories* – due in almost equal parts to a substantial influx of new fans and wartime paper shortages that affected fan publishing.

Fifth Fandom: 1947 PhilCon I-mid-1950. [...] Art Rapp's *Spacewarp* became the focal point for Fifth Fandom; it had some serious material, namely Redd Boggs' "File 13" column, but it was mixed with Rapp's humorous stories of Morgan Botts, the drunken sf-fan inventor, and Rapp's creation (with Outlanders Ed Cox and Rick Sneary) of the fannish fun-loving religion revolving around the worship of Roscoe, the mighty beaver.

Sixth Fandom: Early 1951 through (at least) May 1953. [...] The emphasis during Sixth Fandom was on fans, fandom, humor [...] The humor of Sixth Fandom was gentler and more inclusive than the satires of Burbee and Laney, and so was known as Serious Constructive Insurgentism.

Sixth Interregnum/Seventh Fandom: May 1953-? Here's where things start to get sticky as conflicting theories begin to overlap without developing much in the way of consensus. (Ibid.)

A través de esta periodización se puede comprobar, sobre todo en la idea del séptimo *fandom*, que es más la voluntad del teórico, que la de los propios fans, de mostrar cambios que en mostrar lo que realmente sucede. Esta evolución nos proporciona cierta idea de que no es tanto el *fandom* lo que ha cambiado a lo largo del tiempo como las formas de entenderlo. Para Coulson: "There is no 'generation gap' in fandom. There are 'lyfestyles gaps', groups with vastly different ideas on the best way to live. But any of the groups can show a great disparity in the age of its members" (1994: 13). Son las personas en un momento concreto las que definen al colectivo. Esta cronología nos deja a las puertas de la década de los sesenta, en la que entrará en juego de forma definitiva la televisión como generador de *fandom*, confirmando la tesis de Coulson.

3.3.-El medio como evolución. El surgimiento del *media fandom*.

Existe la creencia popular de que el *media fandom* y el *fandom* como tal nacen con los fans de *Star Trek*. En la primera parte de este capítulo hemos podido comprobar que las pautas generales de este tipo de asociacionismo surgen mucho antes del estreno de esta serie de televisión. Los fans de esta producción, creada por Gene Roddenberry, no tienen tampoco el honor de ser el primer *media fandom*, pero sí el primero que se moviliza de manera organizada con un objetivo común: evitar la cancelación de la serie mediante una campaña de cartas dirigidas a los medios de comunicación y a los productores de la serie.

Tampoco las *save-our-show campaigns* fueron una novedad absoluta del colectivo *trekkie*, pues habían empezado a principios de la década de los cincuenta y aún continúan en nuestros días. Las primeras campañas de este tipo tuvieron lugar “when newspapers would report that certain shows would be taken off the air. They weren’t organized in any real way, just thousands of fans across the nation deciding on their own to write letters or postcards or telegrams”⁵³. Podemos distinguir dos tipos de acciones: la reacción y la campaña. La reacción corresponde a cuando un grupo de personas actúa de manera independiente, sin tipo alguno de coordinación con otros individuos; puede ser una simple queja por la cancelación del programa o la petición de su continuación. La campaña es aquella acción realizada de manera coordinada por un grupo o colectivo que pretende salvar su programa de televisión. El primer espacio televisivo favorecido por este tipo de acciones fue un programa infantil, *Mr. I.Magination* (CBS, 1949-1952), cuya cancelación había sido decidida por motivos económicos, pero las reacciones por parte de los aficionados hicieron que el programa fuese retomado en enero de 1952. Jack Gould se hizo eco de la importancia de este hecho en el *New York Times*: “[...] this is perhaps the first instance in video’s brief history where public demand has been an important factor in restoring to the airways a program of genuine quality”⁵⁴. Sin embargo, no siempre las reacciones de los

⁵³ Los datos sobre las campañas para salvar programas de televisión, así como toda la información sobre éstas han sido extraídas de *Save Our Show Campaigns Prior to Star Trek (09/09/2009)*: Disponible en Internet[Consulta 07/02/2011] en:http://www.tvobscurities.com/articles/save_our_show_campaigns_prior_to_star_trek.php

⁵⁴ Gould, Jack. “Radio and Television: Viewers’ Protests Held Important Factor in the Return of ‘Mr. I. Magination’ to C.B.S. Jan. 13.” *New York Times*. 26/12/1951. p. 30 en *Save Our Show Campaigns*

aficionados conseguían recuperar la emisión de un programa concreto, como es el caso de la comedia de situación *Mister Peepers* (NBC, 1952-1955): ésta iba a ser cancelada tras la primera temporada en 1952, a pesar de las cartas el programa desapareció de la parrilla televisiva; para volver, tan solo unos meses después, por problemas de programación. Otro ejemplo es *Father Knows Best* (CBS, 1954-1960), que, tras un intento de cancelación en 1955 por problemas con el patrocinador, siguió su emisión durante años gracias a una campaña de cartas y al apoyo de otro *sponsor*.

Hasta la llegada de *Star Trek* y la reacción de sus fans, hubo otros programas que llamaron la atención de la audiencia para ser rescatados: en 1958, *NBC Matinee Theater* (NBC, 1955-1958); en 1959, *The Play of the Week* (WNTA-TV, 1959-1961); en 1961, *The Law & Mr. Jones* (ABC, 1960-1962); en 1962, *It's A Man's World* (NBC, 1962); en 1964, *East Side/West Side* (CBS, 1963-1964); y en 1964, *Slattery's People* (CBS, 1964-1965). En estas primeras escenas de lo que podríamos denominar *media fandom*, hay una falta de asociacionismo, no hay coordinación entre individuos; además, como muestran los casos anteriores, los colectivos que van surgiendo lo hacen paradójicamente alrededor de series de televisión de géneros no fantásticos. Podemos considerar, hablando estrictamente, que se trata de seguidores fieles de la serie más que de fans implicados en una participación activa con respecto al texto.

Coppa apunta que la primera serie de televisión con un *fandom* activo fue *El agente de CIPOL* (*The Man from U.N.C.L.E.*, NBC, 1964-1968), la cual gozó de considerable popularidad entre la audiencia. En torno a ella apareció una serie de revistas de aficionados y cierta conectividad entre los fans; pero lo más importante es que los productores eran conscientes de esta popularidad:

At the peak of its popularity, during the spring of its second season, the series earned audience shares as high as 55 [...] This meant that in 1966, over half the television sets that were turned on Friday nights at 10 p.m. were tuned into *The Man From U.N.C.L.E. TV Guide* dubbed it “the mystic cult of millions” [...] In a memo to programming vice president, Mort Werner, the NBC research department reported that viewers were watching *U.N.C.L.E.* “... not just because they dislike other programs that are on ...[but] *because they*

Prior to Star Trek (09/09/2009). Disponible en Internet [Consulta 07/02/2011] en: http://www.tvobscurities.com/articles/save_our_show_campaigns_prior_to_star_trek.php

are fans, fanatics... They talk about the program with other fans and go beyond that: they proselytize, they want to convert non-viewers!”⁵⁵

Sin embargo, faltaban todavía algunas características para que el *media fandom* se consolidase y fue, ahora sí, con *Star Trek* que se creó un modelo de *fandom* en torno a un texto muy concreto y que, en de alguna manera, predispondría a los *media fans* hacia cierto tipo de textos. El culto organizado de *Star Trek* cuenta con una serie de propiedades que lo ha convertido en el modelo primigenio a seguir dentro del *media fandom*:

- a) En primer lugar hay una clara vocación continuista con respecto al *fandom* de ciencia ficción. A diferencia del resto de series mencionadas anteriormente y que habían contado con un apoyo escrito por parte de sus seguidores, la creación de Gene Roddenberry pertenece a este género, con lo cual es hasta cierto punto lógico que se adoptaran los mismos modelos de comportamiento del *fandom* ya existentes en torno a dicha temática. Muchos de los *fans* de *El agente de CIPOL* y de la ciencia ficción estuvieron presentes en el nacimiento del *media fandom*. Bjo Trimble, una histórica del *fandom* estadounidense, en una entrevista con Greg Tyler deja clara esta condición:

Tyler: How have you participated in science fiction fandom, and when did your involvement in science fiction fandom begin?

Trimble: I discovered SF fandom in 1951 when I read a tiny filler in the *Los Angeles Times* that the Los Angeles Science Fantasy Society was holding its anniversary meeting. I went to meet fellow fans, and never looked back. My first convention was the World Science Fiction Convention (Worldcon) in 1953. It was called ChiCon II.

[...]

Tyler: You are well known in Star Trek fandom for having organized the fan letter-writing campaign that led to the original Star Trek's third season. Susan Sackett, in *The Making of Star Trek: The Motion Picture*, said you were “responsible for creating Star Trek fandom almost singlehandedly” (9-10). Prior to the letter-writing campaign, had you any experience doing anything like it?

⁵⁵Walker, C.W. (s.f.): “The Gun as Star and the ‘U.N.C.L.E. Special’” en [Consulta 07/08/2010] : <http://www.manfromuncle.org/gun.htm>

Trimble: Well, prior to that, the Trimbles had organized, directed and run Worldcon Art Shows for 17 years. We already had a reputation for organizing things. I'd never tried to create fandom; it just happened. What happened was that when we mailed the how-to letter to get people to write NBC, I included all the addresses of people who lived nearby and suggested they get together. They did, and formed fan clubs. Had I thought it out, I'd have organized it so it was one huge club, paying us dues. Then we'd be rich by now! Please note that John Trimble was also one of the people who ran the Save Star Trek campaign. I'm just the noisy one, so I get all the publicity. Without John, I could not have done what was done (Tyler, 1999: en [Consulta 07.08.2010]: <http://www.trekplace.com/bjotrimble.html>).

El *fandom* no se crea, sino que simplemente sucede; esa es una de las principales características de este tipo de colectivos. La evolución de este periodo viene impulsada por el medio televisivo, que permitía una difusión del texto mayor que la de cualquier libro de ciencia ficción. La siguiente mutación del colectivo vendría condicionada por un incremento del número de personas dentro del mismo. Se ha descrito de la siguiente manera: “Star Trek has a fandom which is full-blown, fast growing, and which now vastly exceeds in size the model on which it was built – science-fiction fandom” (Lichtenberg et al. , 1975: 35).

- b) Mientras que *El agente de CIPOL* era una serie que contaba con el beneplácito de un elevado número de espectadores, *Star Trek* era un texto de culto, en el sentido estricto de la palabra: la serie originalmente fue un fracaso de público, no tuvo una audiencia mínima para seguir y fue cancelada al finalizar la tercera temporada.
- c) Posiblemente, *Star Trek* sea la primera serie de la cual se hizo un pase público en una convención (en 1966 en la Tricon de Cleveland), algo muy común en las macroconvenciones que actualmente se celebran en Estados Unidos. Roddenberry estaba haciendo un producto para un público muy determinado y contaba con que el *fandom* de ciencia ficción cimentase el éxito de la serie: “He'd brought 3 episodes of Star Trek to show the attendees just days before it aired on TV” (Ibíd.). La colaboración de Roddenberry en los primeros tiempos del *fandom* de *Star Trek*, también se materializó en la primera publicación

amateur *Spockanalia*⁵⁶, la cual apareció días antes del estreno de la segunda temporada de la serie en septiembre de 1967.

- d) El medio televisivo requiere nuevas soluciones de comunicación. A diferencia de los primeros *fandoms*, que tenían a su disposición las columnas de correo de los lectores en las revistas para poder intercambiar impresiones, la televisión no ofrecía dicha posibilidad de interacción. Así pues, las publicaciones hechas por y para fans se convierten en fundamentales para la creación de clubes y el intercambio de opiniones. Este colectivo, a diferencia de los vistos anteriormente, se asienta sobre este tipo de publicaciones por un cambio de sensibilidad debido a:
- e) La entrada con fuerza de la mujer dentro del *media fandom*: “*Star Trek* introduced thousands of people to SF, and the majority of them women. A segment of the audience reinvented fandom, including fanzines and conventions” (Coulson, 1994: 7); y se hace patente en de *Enterprising Women* (1992) de Bacon-Smith. Para Coppa, se debe en gran medida a la percepción que las mujeres tienen de un personaje muy concreto: Spock, un alienígena, oficial científico de la nave, medio vulcano, medio humano. Esta autora vincula la idea de que muchas mujeres que en la vida real trabajaban como especialistas en campos científicos se sentían igual de discriminadas e incomprendidas que el personaje de ficción, que se muestra reflexivo y no atraído por las mujeres de manera compulsiva (Coppa, 2008).
- f) Esa nueva forma de abordar la relaciones entre el *fandom* y los creadores de la serie puso de manifiesto cuando se planteó su cancelación: “Tras dos años de emisión con índices de audiencia que rayan lo catastrófico, la NBC dejó de otorgar su confianza a *Star Trek*, anunciando su inmediata cancelación” (Trashorras, 1995: 15). De hecho, los creativos de la serie, a medida que avanzaba la segunda temporada, se temían que la NBC pudiera cancelarla y su buena relación con el *fandom* hizo que entrasen en contacto con el matrimonio Trimble (Bjo y John), cabezas visibles del colectivo, a quienes encargaron la

⁵⁶ La relación entre los actores, los creadores y el *fandom* se hace patente en este número en el que Leonard Nimoy actor que interpreta a Spock en la serie, les dedica las siguientes palabras: “I sincerely hope that your magazine will be a success, and want to thank you very much for your interest in STAR TREK and MR SPOCK” (Block, P.M. y Erdmann, T.J., 2010: 153).

misión de movilizar a todos los fans de la serie para evitar que esta fuera cancelada. Con este fin:

[Bjo] created a 'how-to' memo, which included the names and office addresses of NBC executives, and distributed it to her friends throughout the fan community. Among the instructions were several strategic hints, such as: Use a legal-size envelope, don't mention *Star Trek* on the front of the envelope, and don't include a return address on the outside of the envelope (thus ensuring that the studio would be required to open it.) Fans also were asked not to send form letters, so the recipients at the NBC would understand that each letter came from an individual viewer [...] The exact number of letters that NBC received is not recorded- estimates range from tens of thousands to a million (Block y Erdmann, , 2010: 153).

A eso hay que sumarle manifestaciones por parte de los fans frente a los estudios de la NBC (Trashorras, 1995: 15). Así pues, más que de una reacción individual de miles de fans actuando por separado, se trató de una campaña, que serviría de modelo para orquestar otras más adelante⁵⁷.

Aunque de carácter económico y de políticas de emisión, podemos considerar que existe otro factor derivado de la colaboración entre fans y creadores. En aquel momento, antes de la campaña, existía un riesgo real de que la serie desapareciera de las pantallas estadounidenses para siempre, ya que para poder ser reemitida en sindicación en cadenas locales y *networks* regionales tenía que haber acumulado un mínimo de setenta episodios (Block y Erdmann, 2010: 153). Con la tercera temporada reclamada por los fans el número de episodios de *Star Trek* asciende a setenta y nueve. No se trata de un dato gratuito, ya que, sin las remisiones de la serie por estos canales, *Star Trek* no sería lo que es hoy día, la serie de culto más importante de la historia de la televisión. Esto nos lleva a una nueva etapa del *media fandom*, que responde a la situación en que los fans no tienen material nuevo de su serie favorita.

⁵⁷ Estas campañas se repiten desde los setenta hasta nuestros días. Algunas triunfaron, como es el caso de *Cagney & Lacey* (CBS, 1981-1988), que, tras la campaña de 1983, se mantuvo en antena muchos años. En el caso de *Beauty and the Beast* (CBS, 1987-1990), tras una campaña por parte de los fans, al acabar la segunda temporada, fue renovada para una tercera, pero gustó tan poco a los fans que dejaron de verla. O en el caso de *Firefly* (FOX, 2002-2003), consiguieron que se estrenase la película secuela *Serenity* (Joss Whedon, 2005). También han existido campañas para devolver personajes a algunas series, o para retomar producciones ya finalizadas, como la que, desde principios de 2015, se está llevando a cabo para que se vuelvan a producir capítulos de *Expediente X*.



Fig. 4.-Fans manifestándose por la continuación de *Star Trek* tras el anuncio de la cancelación de la serie.

3.4.- Consolidación del *media fandom* y la llegada del *fandom* de masas.

El día 3 de junio de 1969 se emitió “Turnabout Intruder”, el último capítulo de *Star Trek* en NBC, y, a partir de ese momento, empezó una nueva era del *fandom* marcada por la actividad continua. Los fans mantendrían el culto a la serie y crearían nuevos adeptos a las aventuras de la tripulación de la nave Enterprise. NBC se desentendió de la producción hasta que, a mediados de los setenta, se empezaron a plantear la posibilidad, primero, de una película para continuar las aventuras de la tripulación y, más adelante, de otra serie que, en un principio, se iba a llamar *Phase II*. Finalmente, los productores se decantaron a favor de *Star Trek, la película* (*Star Trek, The Motion Picture*, Robert Wise, 1979)⁵⁸.

Sin embargo, el culto a *Star Trek* no se nutría solo del trabajo del *fandom*: por un lado, NBC y, por otro, Gene Roddenberry y Majel Barret⁵⁹ empezaron a vender tanto productos derivados como material original utilizado en la serie (Asherman, 1993: 139). Por otro lado, está el tema de la sindicación: en una época en que no existían los vídeos

⁵⁸ El proyecto de la película consigue salir adelante gracias al éxito de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977).

⁵⁹ Para ello el creador de la serie y su esposa crearon la empresa *Star Trek Enterprises* que, más adelante, pasaría a llamarse *Lincoln Enterprises* y que, en la actualidad, gestiona toda su actividad a través de <http://www.roddenberry.com/> [Consulta 07/03/2012]

para grabar los programas, a pesar de que muchos *fans* grabaran el audio de la serie con grabadoras de casete era fundamental que los que habían visto la serie la pudiesen seguir viendo y que aquellos que no la habían podido ver lo hiciesen por primera vez. Así pues, NBC, tras la emisión de la serie en su *network*, preparó un *kit* en el que se proporcionaba un listado de capítulos. El material para la publicidad en prensa incluye una nota en la que se indica que *Star Trek* es “the recipient of over one million letters of support and encouragement from a worldwide space-oriented populace” (Ídem). Si, en un principio, Roddenberry había entendido el *fandom* como un apoyo fundamental a la serie, NBC lo consideró imprescindible para lograr venderla.

El siguiente paso es el mismo dado por los aficionados a la ciencia ficción con la Worldcon en 1939: las convenciones. Como en el *fandom* previo, estas empiezan siendo pequeñas reuniones de aficionados en casas o en bibliotecas locales (Ibíd.). Pero, al igual que el modelo de *fandom* inicial se vio superado a causa del medio, lo mismo sucedió con las convenciones. Tal como se relata en *Star Trek Lives!* (1975)⁶⁰, las expectativas de los organizadores de la convención que tuvo lugar del 21 al 23 de enero de 1972 en Nueva York se quedaron cortas hasta el punto de tener problemas con el hotel. Además, se estableció un patrón que marcaría la relación entre los fans y los creadores de la serie: Gene Roddenberry, Majel Barrett, D.C. Fontana, así como el escritor de ciencia-ficción Isaac Asimov, participaron en la convención, lo cual se convirtió en una pauta para los siguientes eventos temáticos sobre la serie y para el resto de convenciones en las que el *fandom* estuviese involucrado, independientemente de la ficción a la que estuviese dedicada, e incluso si se trata de un tema diferente de las series de televisión (léase: cómics, videojuegos, etc.).

Así, en la primera mitad de los setenta, se constituyó un modelo casi definitivo de lo que ha sido el *media fandom* hasta nuestros días; desde ese momento hasta ahora han cambiado muy pocas cosas. En la segunda mitad de esta década sucedieron dos fenómenos simultáneos que hicieron que se consolidase el concepto de *media fan*. El primero fue la emisión en Estados Unidos de *Starsky & Hutch* (ABC, 1975-1979); y la

⁶⁰ La importancia de este libro es que se trata del primer documento conocido donde se revela la autoconsciencia del fan sobre la labor que realiza dentro de este colectivo, así como lo relevante del factor afectivo en relación con el texto del que son fans.

de *The Professionals* (LWT, 1977-1983) en Reino Unido⁶¹. En ambos casos se trata de *buddy shows*, en los que se narran, a través de historias de acción, las relaciones de amistad entre los personajes. Eso da lugar a que los fans puedan publicar historias sobre estos, centrándose en los matices tratados de manera tangencial por los creadores y forzados por los fans. Las mujeres siguen capitalizando el *media fandom*, tanto a nivel organizativo como creativo. Esta circunstancia se ha atribuido a que las mujeres “tended to identify more with male heroes of the genre - the adventurers and problem solvers - than with the damsels” (Lichtenberg et al., 1975: 224).

El segundo fenómeno que tuvo lugar en este periodo es el estreno en 1977 de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*), de George Lucas. Con él llegó el *fandom* de masas, de la mano del director de la película y poseedor de todos los derechos de imagen de la misma, hasta tal punto que se propuso controlar el *fandom* generado por su creación. Así, a finales de los setenta y principios de los ochenta, nos encontramos dos tipos de relación entre los creadores y los fans:

- *Fandom* permitido. Es aquel modelo impuesto por la relación entre Roddenberry y el *fandom*, o al menos unos representantes, no consensuados pero sí reconocidos por el colectivo, en el cual existe una relación de la cual las dos partes sacan provecho.
- *Fandom* controlado. Se trata de un modelo impuesto por George Lucas, el cual designó a Stephen J. Sansweet⁶² como interlocutor entre él y el colectivo de aficionados a la saga galáctica. Por ellos pasa la oficialidad de los clubes y de los miembros, que recibían hasta mediados de los noventa una carta firmada por Lucas dándoles la bienvenida al club. Parte de ese control viene definido por la posesión que Lucas tiene sobre los derechos de imagen.

⁶¹ No debe olvidarse que, en Reino Unido, su propia serie de culto, *Doctor Who* (BBC, 1963-1989), llevaba más de una década en antena con un *fandom* muy consolidado; y, precisamente en aquel momento, estaba viviendo su época más gloriosa en la que el Doctor era interpretado por Tom Baker. Pero hay que tener en cuenta que el modelo de *fandom* que se ha establecido a nivel mundial, al menos en occidente, es el creado en Estados Unidos.

⁶² Stephen J. Sansweet era un coleccionista sistemático de productos derivados de *Star Wars* que entró en el círculo de Lucas para convertirse en su jefe de relaciones con los fans. Otros cometidos suyos son: la gestión de ediciones limitadas; la creación de un museo; la editación y la supervisión de libros y publicaciones; y la clasificación metódica de todo lo que aparece con el sello de la franquicia en el mercado.

Desde Obsession_Inc, escritora de *fan fiction* que teoriza de sobre las practicas del *fandom*, apuntan hacia dos categorías que podrían considerarse derivadas de las dos anteriores, pero situadas en el ámbito de la creación: el *fandom* afirmacional y el *fandom* transformacional. En el primero, “the source material is re-stated, the author's purpose divined to the community's satisfaction, rules established on how the characters are and how the universe works, and cosplay &etc.” (Obsession_Inc, 2009). En cambio, el segundo

[...] is all about laying hands upon the source and twisting it to the fans' own purposes, whether that is to fix a disappointing issue (a distinct lack of sex-having between two characters, of course, is a favorite issue to fix) in the source material, or using the source material to illustrate a point, or just to have a whale of a good time (Idem).

El primero gira en torno a reafirmar tanto al autor y como al texto; y el segundo en torno a la posibilidad de jugar con el texto, y que este sea solo un punto de partida de la experiencia de “lectura”, tal y como se vio en el capítulo 2 en referencia a los multiplicadores.

El éxito de esta película y la cantidad ingente de productos derivados de ella son tales que tienen dos efectos colaterales que definirán el *media fandom* de final de esta década. En primer lugar, la cualidad de fan se ve supeditada a la capacidad que tenga este de coleccionar todo tipo de productos derivados de la película. La segunda consecuencia es la explosión de producciones televisivas de ciencia ficción, como explica de Coppa:

After the huge success of *Star Wars*, producers were quick to try to capitalize on the sci-fi craze, producing shows like *Battlestar Galactica* (1978), *Blake's 7* (1978-1981), and *Buck Rogers in the 25th Century* (1979), as well as films like *The Black Hole* (1979), *Battle Beyond the Stars* (1980) and *Flash Gordon* (1980) (2006a: 49).

De esa manera, los *fandoms* de *Star Trek* y *Star Wars* comparten un espacio con el resto de producciones del momento haciendo más evidente la idea de *multifandom*. Eso da lugar a un incremento de convenciones de temática mixta, a la vez que los “fans of *Star Trek*, *Star Wars*, buddy shows, and other kinds of mass media storytelling began to form their own distinct culture in the late 1970's” (Ibid.: 50). Con cierta perspectiva, parece que aquellos que forman parte de varios *fandoms* hicieron nacer el *media fandom*.

3.5.- La *cult TV* de los ochenta y el advenimiento del *fandom* tecnológico.

La década de los ochenta se caracteriza por la búsqueda, tanto por parte de los productores como del *fandom* y de las revistas especializadas tipo *Starlog*, de una nueva película o serie que revitalizara el género y el propio *fandom*. Se completó la trilogía de *La guerra de las galaxias*; siguieron las películas de *Star Trek*; empezaron las aventuras de Indiana Jones, con su propia trilogía con Steven Spielberg y George Lucas detrás del proyecto; comenzó la saga de *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982); y surgieron películas destinadas a ser de culto desde el día de su estreno, como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *The Adventures of Buckaroo Banzai Across the 8th Dimension* (W.D. Richter, 1984). En cuanto a la televisión, tuvo lugar la llegada de series británicas a Estados Unidos a través de la PBS, lo más parecido en este país norteamericano a la televisión pública europea: *Fawlty Towers* (BBC, 1975-1979), *Blackadder* (BBC, 1982), *The Hitch Hikers Guide to the Galaxy* (BBC, 1981) y, cómo no, *Doctor Who*. De esta última serie ya hubo un intento fallido de programación en 1975 y en esta segunda ocasión se emitieron los episodios en que Tom Baker interpreta al Doctor, correspondientes al periodo 1974-1981. Por su lado, la televisión estadounidense estrenó dos series que marcarían la pauta para los años siguientes y sobre todo en la producción televisiva de los años noventa, *Canción triste de Hill Street* (*Hill Street Blues*, NBC 1981-1987) y *Cagney & Lacey* (CBS, 1981-1988). La importancia de estas dos series reside en la introducción de arcos narrativos complejos y de personajes que dan lugar a una “non-genre fandom explosion – everything became zineable” (Ibídem: 51). Se trata de un periodo en el que se consolidan las publicaciones de aficionados *multifandom* y se mantienen las antiguas, centradas en temas o series concretas. De las dos series mencionadas sobresale *Cagney & Lacey* por la relación que mantiene con sus fans, que podemos resumir en tres puntos:

1. Está protagonizada por dos mujeres agentes de policía, es decir, aventureras y que resuelven problemas⁶³.
2. En segundo lugar, esta serie fue el centro de una *save our-show campaign* que tuvo éxito y consiguió que la serie se mantuviera durante años en televisión.

⁶³ Previamente hemos visto cómo los personajes que resuelven problemas eran los favoritos del público femenino, por encima de la damisela en apuros.

3. Por último, a partir de esta serie el *fandom* produjo por primera vez historias eróticas⁶⁴ de carácter lésbico.

La segunda mitad de la década estuvo caracterizada por una multiplicación del *fandom*. Había cada vez más textos, géneros y temáticas a partir de las cuales se genera actividad entre los fans; y se consolidó la tendencia de la primera parte de la década. El evento más importante en este periodo fue la llegada de Internet a las casas particulares en Estados Unidos. Los fans encontraron en la red el espacio ideal para intercambiar impresiones y una gran facilidad para organizar eventos:

The written culture of the Net is much like an oral culture in the immediacy of communication, and in the role of tradition and traditional gatekeepers in the place of hierarchical formal authority structures. The Net is in a state much like a tribal society in many ways, with complex but often unobvious structures of influence and self-regulation. (Hardy, 1993: [Consulta 08.04.2010] http://w2.eff.org/Net_culture/net.history.txt)

Es decir, una de las prácticas más comunes entre los fans, que consiste en hablar sobre lo que les gusta, se trasladó a Internet sin ningún tipo de complejo. La cultura oral pasó a ser escrita y digital; o, dicho de otra manera, se reconvirtió en una segunda oralidad que tiene como rasgo principal el texto digital. Esto dio lugar a la aparición de las primeras publicaciones *amateur* digitales, los primeros foros de discusión hechos por y para fans. En conclusión, el *fandom* fue uno de los primeros colectivos que hizo Internet suyo, tras las universidades y el ejército, creando un espacio propio de discusión. En otro orden de cosas, 1987 fue el año de la vuelta de *Star Trek* a la pequeña pantalla con *Star Trek: The Next Generation* (Paramount Television, 1987-1994), a la que seguirían tres series más⁶⁵ y otras tantas películas, revitalizando el *fandom* de la serie original y creando cierta escisión entre los fans acérrimos de la serie original y aquellos que opinan que las nuevas series son mejores.

⁶⁴ Las historias erótico-pornográficas sobre personajes de series de televisión son una constante desde la aparición del *fandom* de *Star Trek*. Se profundizará sobre este tema en el capítulo 6 de este trabajo.

⁶⁵ A mitad de la década de los setenta, ya hubo una reencarnación animada de la serie original titulada *Star Trek: The Animated Series* (NBC, 1973-1974), sin embargo se trata de una serie que, hasta su edición en DVD en 2006, no fue considerada como parte del canon de la serie. Las otras series que componen la franquicia son: *Star Trek: Deep Space 9* (Paramount Television, 1993-1999), *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001) y *Star Trek: Enterprise* (UPN, 2001-2005).

3.6.-El resurgimiento de los textos mediáticos de culto en la década de los noventa y la consolidación del medio virtual.

En esta década, Internet se consolidó como elemento estructurador del *fandom* aunque se siguieron utilizando los medios analógicos y las convenciones continuaron siendo fundamentales como principio de cohesión del colectivo y como medio de captación de nuevos fans. Si en Internet podemos encontrar toda la información sobre el colectivo y las series en cuestión, en las convenciones el *fandom* se manifiesta en todo su esplendor a través de múltiples actividades. La red no sólo se convirtió en el centro organizativo sino que también permitió el intercambio de archivos, las listas de correo o el *software* para el almacenamiento de archivos, de manera que “fans as a group, were technologically ahead of the curve; many worked from VT 100 terminals at university computer labs or were early adopters of home computing equipment” (Coppa, 2006a: 53). A todo esto hay que sumar, las posibilidades de publicar para un número potencial de lectores mucho mayor. Los fans suelen encontrarse entre los primeros usuarios civiles en utilizar una tecnología, lo que se denomina “descremadores” o, en el ámbito anglosajón, *early adopters*. Johnson aplica el concepto de velocidad eléctrica de McLuhan en cuanto al uso que le dan los consumidores. Este concepto nos permitiría ver los cambios tecnológicos y la evolución frente a estos de los usuarios y su adopción, para lo cual debe haber una coexistencia evolutiva de medios. Estos períodos de asimilación de los nuevos medios son cada vez más cortos a causa de la tecnología y su evolución (Johnson, 2011: 147).

Siguieron surgiendo *fandoms* en torno a nuevas series de televisión, entre las que destacan dos: *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), creada por David Lynch y Mark Frost; y *Expediente X* (*The X-Files*, FOX, 1993-2002), creada por Chris Carter. *Twin Peaks* fue la primera serie de culto creada para serlo, en gran parte por el carácter creativo de quien se encuentra detrás de esta producción: David Lynch. También fue la primera serie en generar un gran tráfico de comentarios en torno a ella en foros y listas de correo. Por su lado, *Expediente X* siguió con la tradición de historias de ciencia ficción, renovando el modelo y transportándolo al presente. Recuperó también la idea de personajes carismáticos, los agentes del FBI Mulder y Scully, convirtiéndolos en iconos culturales. Ambas series coinciden en dos aspectos que definirían en gran medida la producción de series de televisión en la primera década del siglo XXI: los arcos argumentales largos y la creación de un *fandom* en torno a los autores.

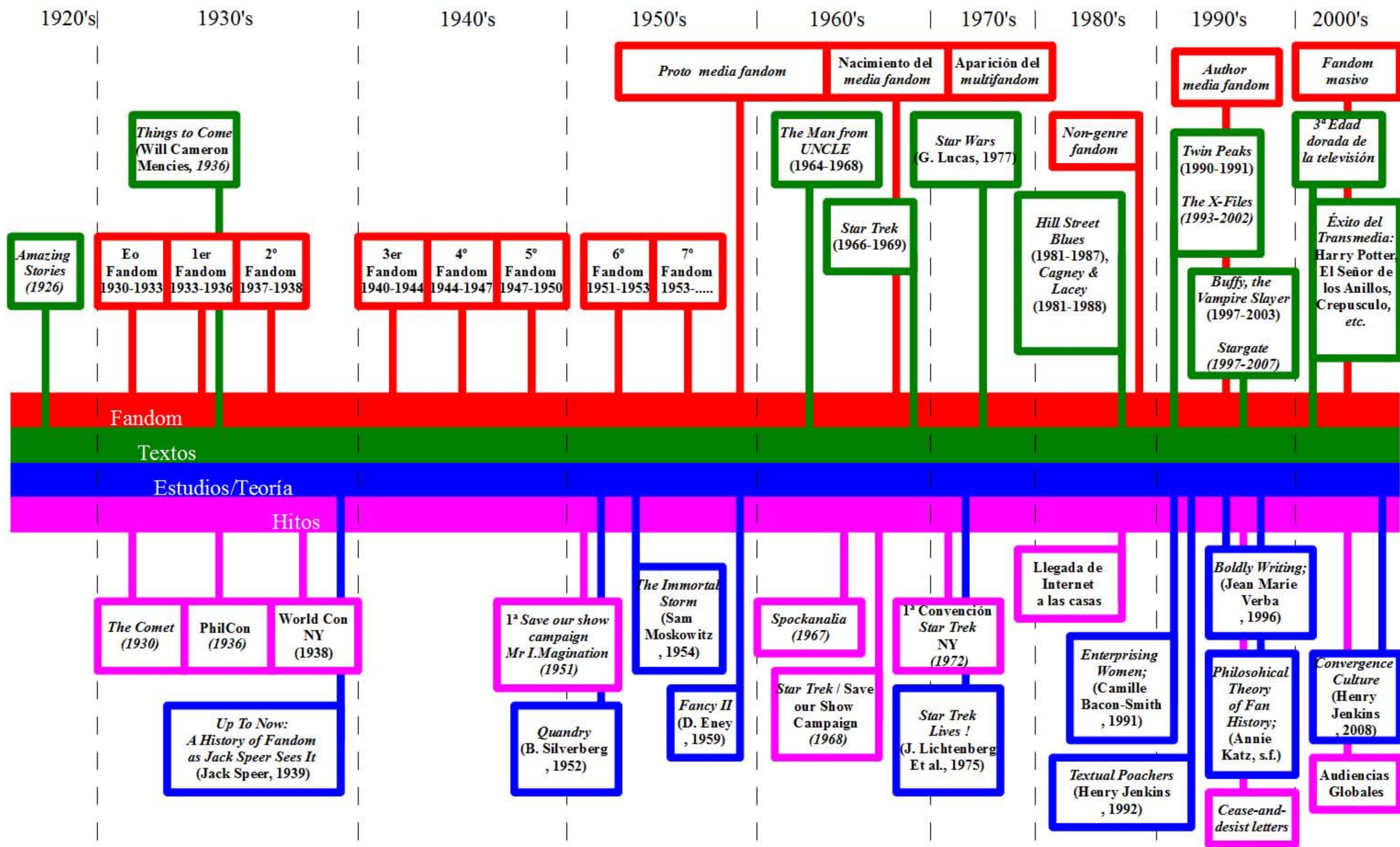


Fig. 5.- En esta breve cronología de cuatro coordenadas del fandom se puede comprobar que a mayor número de textos el colectivo genera más actividad

En la segunda mitad de esta década aparecieron dos series nuevas que revitalizaron el *media fandom*: *Buffy, Cazavampiros* (*Buffy, The Vampire Slayer*, FOX, 1997-2003), que consolidó de manera definitiva el culto al creador, en este caso Joss Whedon; y *Stargate* (Showtime y Syfy, 1997-2007)⁶⁶, una secuela de la película de Roland Emmerich *Stargate: puerta a las estrellas* (*Stargate*, 1994). Se insufló nueva vida al *fandom* de *Star Wars* con el estreno de *Star Wars: Episodio I - La amenaza fantasma* (*Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, George Lucas, 1999), generando una explosión de nuevos *fans* en torno a la serie, el principio de una nueva trilogía y la consecuente avalancha de productos derivados, a la vez que un nuevo culto en torno a George Lucas. El *hype*⁶⁷ generado por los productos derivados, los tráileres y el aumento de productos dedicados a expandir el universo vinieron acompañado por una serie de documentales que giraban en torno a la experiencia de los fans y el reinicio de la saga. Entre los más interesantes están: *A Galaxy Far Far Away. Inside the Universe of a Phenomenon* (Tariq Jalil, 2001), *The Phandom Menace* (Warwick Hott y Craig E. Tonkin, 2002), y *People vs. George Lucas* (Alexandre O. Phillippe, 2010), entre otros⁶⁸.

Los *fandoms* empiezan a converger y a fusionarse ampliando la definición de *media fandom*, de manera que “every subsequent geek culture – comics, computers, video games, collectible figurines – has either grown directly or taken much of its form” (Gerard Jones en Coppa, 2006a: 55). A eso hay que sumar la llegada a occidente, de manera masiva, de la cultura popular japonesa, concentrada en el manga y el anime, y un renacimiento del *celebrity fandom* (que alcanzaría su máximo exponente con la llegada de las redes sociales y los *reality shows*), pero todo filtrado a través de la estructuras evolucionadas del *fandom* de ciencia ficción y que ha llegado a nuestros días. Coincidieron todos estos colectivos en instalarse de manera definitiva en Internet, adquiriendo una visibilidad de la que no habían gozado anteriormente. Ocurrió así hasta

⁶⁶ Esta serie copia el modelo de franquicias de *Star Trek*. Le siguieron: *Stargate Infinity* (FOX, 2002-2003), *Stargate Atlantis* (Syfy, 2004-2009) y *Stargate Universe* (Syfy, 2009-2011), más una serie de *TV movies*.

⁶⁷ El *hype* consiste en crear una gran expectación mediante un gran despliegue publicitario, programado durante meses incluso más de un año de antelación, sobre un producto de entretenimiento audiovisual.

⁶⁸ Las grabaciones de algunos de estos documentales tuvieron lugar durante los meses antes del estreno de *Episodio I*, mientras que otros abarcaron periodos muchos más largos, si bien tienen todos en común que tardaron tiempo en estrenarse.

tal punto que, en algunos casos, empresas como Paramount, poseedora de los derechos de imagen de *Star Trek*, empezaron a enviar *cease-and-desist letters* para que las personas poseedoras y creadoras de páginas web con imágenes o contenidos que violasen los derechos de autor los retirasen. Las órdenes de desistimiento siempre han ido vinculadas a los textos de culto; a finales de la década de los cuarenta los hijos de Arthur Conan Doyle enviaron *cease-desist-and-disband letters* a la asociación Baker Street Irregulars, dedicada a la promoción y el estudio de la obra del autor. También es notable el caso que Jenkins utiliza para ilustrar la alfabetización mediática a través de las culturas participativas en el quinto capítulo de *Convergence Culture*, en el que se explica cómo Warner pedía a las páginas dedicadas a Harry Potter que cerrasen, generando una reacción por parte de los creadores de estos sitios web en favor del derecho a la utilización de nuevos medios para divulgar contenidos propios generados a partir de textos primarios. Este tipo de comunicaciones “have become all-too-familiar means of correspondence between brands and their audiences in an era when prohibitionist corporate attitudes have collided with the collaborative nature of online social networks” (Jenkins, 2013: 32). En la era de internet y de los medios sociales, sucede con los perfiles de Twitter creados por usuarios que se hacen pasar por personajes de ficción: dependiendo de los intereses de las productoras, estos perfiles pueden ser borrados para ser registrados de nuevo en favor de los poseedores de los derechos del personaje. La posición de las empresas es variable: en ocasiones dejan de enviar dichas cartas y al cabo de un tiempo vuelven a hacerlo o bien dejan utilizar contenidos a los fans⁶⁹.

3.7.- Internet como elemento de convergencia entre el *fandom*, los textos y sus creadores.

Este último apartado, correspondiente a la primera década del siglo XXI, nos servirá como resumen y conclusión de todo el capítulo. En estos diez últimos años podríamos decir que, hasta cierto punto, la idea de fan, que no la de *fandom*, se ha

⁶⁹ Este tipo de cartas está destinado a aquellas páginas que contienen información e imágenes sobre un contenido determinado. En ningún momento se trata de páginas de descarga de contenidos. También sucede en España, como el reciente caso en el que Ediciones B quiere que se cierren los blogs con información sobre *Mortadelo* y *Filemon*. Para más información, véase. Albertini (5 de abril de 2011): “Ediciones B se pone a cerrar blogs sobre Mortadelo y Filemón”, en *Zona Fandom* [Consulta 05/04/2011] en: <http://www.zonafandom.com/tebeo-hispano/ediciones-b-se-pone-a-cerrar-blogs-sobre-mortadelo-y-filemon>

convertido en *mainstream*. Esta tendencia, el paso del *underground* al *mainstream*, se ve en la evolución del fandom creado en torno a la serie *Perdidos*, nacido de una audiencia generalista. Esto ha sucedido debido a dos motivos: el primero es la visibilidad proporcionada por Internet; el segundo es el advenimiento de lo que se ha denominado la tercera edad dorada de la televisión, un periodo en el que la calidad de los productos de ficción televisivos ha ido creciendo, en gran medida por el desplazamiento de los creadores del medio cinematográfico al televisivo. En palabras de Johnson, “los productos que han sido más exigentes con sus audiencias también se han convertido en los más lucrativos de la historia de la televisión” (2010: 63), confirmando el giro del *fandom* que pasa de estar fuera a ser parte de la industria. Esto ha provocado que, en la última década, el público de series televisivas de productos que se consideraban minoritarios haya aumentado. Para esta subida de audiencias hay que tener en cuenta el factor tecnológico: vemos lo que queremos y cuando lo queremos ver (Ibíd.: 142). Las tecnologías de conveniencia han invadido el espectro de la emisión, ya sean los DVD o los Blu Ray, TiVo, cadenas de pago o las descargas ilegales de contenidos que tienen una emisión regional pero una audiencia global⁷⁰.

A consecuencia de ello el concepto de fan ha dejado de ser en cierta manera algo de carácter *underground* y activo. Por otro lado, el *fandom* es tenido en cuenta por parte de los productores a la hora de elaborar cualquier producto televisivo. Las páginas gestionadas por creadores son un elemento más en la elaboración del producto mediático, tal y como ponen de manifiesto Lachonis y Johnston en *Lost Ate my Life* (2008): siguiendo el modelo intervencionista de George Lucas, los mismos creadores orientan las opiniones, gestionan los comentarios y las discusiones en el blog oficial de la serie, a la vez que utilizan aquellos elementos proporcionados por los seguidores en la producción y gestión misma del *blog*.

En la década anterior los fans definieron Internet como campo de juego, algo que en este momento ya se ha vuelto definitivo, pero, tal y como hemos visto hasta ahora, el *fandom* como práctica global está siempre en evolución. Si bien el modelo del que parte permanece en esencia igual, lo que sucede ahora es que se ha adaptado a la

⁷⁰ A parte de esos factores, Abigail De Kosnik en *Piracy is the Future of Televisión* (Convergence Culture Consortium, 2010) nos habla del poder de elección, tanto de la calidad del archivo descargado como de la posibilidad de elaborar una parrilla televisiva personalizada con contenidos globales no limitados por lo regional.

capacidad ilimitada de participación que dan las nuevas tecnologías. Internet, o mejor dicho, las redes sociales son la base de operaciones; sin embargo, la actividad ahora se centra principalmente en las redes sociales y los blogs personales, grupales y los oficiales. En torno a estos fenómenos crecen nuevos *fandoms*, pero ya inmersos en un ambiente convergente y diluidos entre un espacio *multifandom*. Los últimos en llegar son los que podemos denominar *fandoms* convergentes, que se caracterizan por tener un grupo de fans que se consolida cuando se adapta la gran pantalla. Algunos ejemplos de este fenómeno son: las sagas de Harry Potter o *Crepusculo*⁷¹; tanto por las películas como por las novelas, la trilogía de *El Señor de los anillos*; o aquellos que vienen de la mano del *remake*, como es el caso de *Battlestar Galactica* (SyFy, 2003-2010). La creación de estos complejos narrativos, la mayoría de ellos basados en trasvases de un medio a otro, se apoyan en un principio del marketing afectivo: las compañías no crean comunidades, sino que cortejan a aquellas predispuestas a conversar de aquello que interesa a la empresa (Jenkins, 2013: 164). Sin embargo, para Johnson, la convergencia de audiencias consiste en productos multiplataforma creados para niños y adultos (2010: 161), lo cual nos lleva a una audiencia masiva ageneracional que permite a las industrias del entretenimiento rastrear de manera continuada los gustos de los consumidores llevándonos a una cultura de la vigilancia (Jenkins, 2013: 176) a través de la cual se generan productos cada vez más afines a los diferentes tipos de usuarios.

En esta década se consolidan de manera definitiva los estudios académicos sobre el *fandom*, que habían empezado a principios de los noventa de la mano de Henry Jenkins y Camille Bacon-Smith entre otros, aunque, como hemos visto, los propios fans habían empezado a estudiar el *fandom* poco después de nacer este fenómeno.

En este capítulo hemos podido ver que la creación de un colectivo como el *fandom* depende de varios factores, pero siempre parte de un mismo punto: un texto de culto. En el quinto capítulo de este trabajo, veremos los elementos que definen a un texto de este tipo y cómo se le adjudica dicha condición. Otro elemento a tener en cuenta en la formación del colectivo de fans es la creación del mismo en torno a una forma de entender la lectura activa de los textos.

⁷¹ El caso de *Twilight*, tanto las novelas originales escritas por Stephenie Meyer como las adaptaciones cinematográficas, es un claro ejemplo de los nuevos *fandoms*, tal y como se muestra en el libro *The Twilight saga: Exploring the Global Phenomenon*, editado por Claudia Bucciferro, (Scarecrow Press, 2013); y en el documental *Proxima parada Forks* (Brown, Jason, 2010).

4.- Aspectos sociológicos del *fandom*.

En este capítulo se profundizará en los aspectos sociológicos del *fandom*. Tras atender las vertientes terminológica e historicista, en este apartado se analizarán las dimensiones sociales del *fandom*, como sus estructuras de grupos y sus comportamientos. También servirá para reafirmar algunas de las ideas que han aparecido en los capítulos anteriores y que serán fundamentales para entender otros posteriores.

4.1.- El *fandom* bajo una perspectiva bipolar.

Definir al *fandom* como un colectivo bipolar no se debe a una concepción despectiva de este grupo ni a seguir alguna de las tesis de Jenson vistas anteriormente. La idea de lo que denominamos como un colectivo bipolar se basa en el paradigma de “incorporación/resistencia” enunciado por Abercrombie y Longhurst, el cual “defines the problem of audience research as whether audience members are incorporated into the dominant ideology by their participation in media activity or whether, to the contrary, they are resistant to that incorporation” (1998:15). Es decir, los fans generan una producción resistente en torno a productos originados por el discurso dominante. Han de conocer, comprender y saber interpretar aquellos elementos producidos por el *mainstream* para poder resistirse a ellos a través de una producción *underground*⁷².

Dentro del colectivo, existe la idea de “how ‘good’ identities are constructed against a further imagined other: the ‘bad’ consumer” (Hills, 2002: 27), que ha sido perpetuada por los “cultural studies researchers seeking to romanticise the ‘resistive’ label” (Idem: 28). Eso se debe en gran medida a que, a la hora de mostrar al *fandom*

⁷² Sobre la negociación y decodificación del texto dominante por parte de la audiencia se profundizará en el capítulo 6 de este trabajo de investigación.

como resistente, hay una “hostility within cult fandoms towards commercialisation and commodification – which have led to the theorisation of cult TV fandom (and other related media fandoms) as somehow anti-consumerism” (Ibid.). Pero no debemos considerar esta posición del fan como anticonsumista: cualquiera de los capítulos que componen el libro *Cult Collectors*, de Lincoln Geraghty, nos da una idea de lo vinculado que están los *fandoms* a los consumos; de hecho, podemos concebirlo como un consumismo continuista tanto dentro como fuera del mismo *fandom*. Los fans consumen los textos primarios a partir de los cuales producen otros textos que son consumidos a su vez por los fans. Los textos se reconfiguran como materia prima de la creación de este colectivo. La misma idea del *feedback* es, en mayor o menor grado, un concepto de resistencia, aunque no siempre debe ser considerada como una oposición dura.

Pero lejos de ofrecer un discurso opuesto al dominante, para Hills el fan es el consumidor ideal⁷³:

While simultaneously “resisting” norms of capitalist society and its rapid turnover of novel commodities, fans are also implicated in these very economic and cultural processes. Fans are in one sense, “ideal consumers” since their consumption habits can be very highly predicted by the culture industry, and are likely to remain stable. But fans also express anti-commercial beliefs (or “ideologies”, we might say, since these beliefs are not entirely in alignment with the cultural situations in which fans find themselves (Ibíd. 29)

Esa idea del consumidor ideal nos obliga a ligar al fan al consumidor de mercado, tal y como se ha ido esbozando en los capítulos precedentes, dejando así de lado la “conventional logic, seeking to construct a sustainable opposition between the ‘fan’ and the ‘consumer’, falsifies the fan’s experience by positioning fan and the consumer as separable cultural identities” (Ídem).

Sin embargo, tal y como hemos visto en el segundo capítulo, aparecen elementos que indican la existencia de diferencias que pueden darnos a entender ambos roles de la audiencia bajo un dualismo moral “which places ‘good’ fandom in opposition to the ‘bad’ consumer” (Ibíd.). Abercrombie y Longhurst ponen de manifiesto las habilidades técnicas, interpretativas y analíticas de los fans como elemento diferenciador entre su acercamiento activo a los textos y los consumidores que ejercen de audiencia pasiva.

⁷³ Toma la idea de consumidores ideales de Cavicchi, D. (1998): *Tramps Like Us: Music and Meaning Among Springsteen Fans*. Oxford, Oxford University Press.

Los fans se reconocen en su rol a través del conocimiento generado, y buscado, a partir de los textos primarios. Por otro lado, los consumidores “lack the developed forms of expertise and knowledge that fans, enthusiasts and cultists all possess in ever-increasing and ever-more-specialised forms. Consumers are at the bottom of the pile” (Ibid.). Pero tampoco debemos olvidar que los fans son, al menos en su forma primigenia, consumidores⁷⁴, aunque se distinguen por ser “consumers who also produce, readers who also write, spectators who also participate” (Jenkins, 1992b: 2008), o dicho de otra manera: son productivos.

Retomando la idea de Hills del fan como consumidor ideal, podemos definir la apropiación del texto como un acto de “final consumption” (Hills, 2002: 35) en que este, como consumidor activo, tiene la capacidad de poner el texto en relación con su persona y su cotidianeidad, así como la capacidad para hacerlo público.

Según Fiske, el concepto de resistencia implica relaciones más universales vinculadas a presupuestos sociales. Para este autor, la resistencia ligada al *fandom*, no es solo respecto al texto primario, sino que se trata de una oposición que tiene que ver con los hábitos culturales, que busca rebelarse contra lo que conocemos como alta cultura. Tal y como hemos visto en los capítulos segundo y tercero, el concepto de *fandom* está ligado a la cultura popular y no a la cultura clásica o burguesa. Así pues, Fiske entiende el *fandom* como una forma de subversión cultural en la cual se incluyen distintas esferas de acción en las que se incorporan diferentes tácticas y estrategias, que tienen como eje la producción de significados propios y diferenciados de aquellos aprendidos por la disciplina dominante (Fiske, 1989: 47).

Sin embargo, esa oposición binaria entre pasividad y participación subversiva no tienen por qué ser la única a tener en cuenta (Andrejevic, 2008: 43), sino que esta debe ser revisitada en favor de no confundir la participación del público con activismo: actividad e interactividad son dos cosas distintas (Ídem). Esa concepción bipolar se aleja de la inclusión del fan dentro del mercado y de su posicionamiento en la industria, ya que estos enriquecen el texto, le añaden un valor, no solo para ellos y su comunidad, sino también para aquellos que se benefician económicamente de los textos primarios (Ibídem: 42).

⁷⁴ En el capítulo 2 de este trabajo, dentro del continuo de afectividad se llegaba a la conclusión de que, mientras que la condición del fan no era universal, la del mundano sí lo era.

4.2.- Las estructuras sociales del *fandom*.

El concepto de cultura/disciplina dominante es tan flexible como la percepción subjetiva de los colectivos a los que pertenecemos. La incorporación/resistencia es un paradigma aplicable desde dentro hacia afuera del *fandom* o a la inversa del mismo colectivo. Estos grupos sociales tienen estructuras que han ido “copiando” a las socialmente establecidas. Se trata de una socialización necesaria del colectivo, ya que si bien las resistencias a los textos primarios son, en su mayoría, de carácter individual, estas son consumidas por una comunidad que está perfectamente estratificada. Para Bourdieu, los fans participan de esta socialización del *fandom* creando una serie de normas diferenciadoras basadas en el conocimiento, las habilidades y la distinción entre los miembros del colectivo. Es decir, crean un modelo burgués basado en la posesión de capital.

Este autor entiende el *fandom* a través de cuatro grandes categorizaciones sociales:

1. La fracción de burguesía dominante que depende en gran medida de su poder económico y, por extensión, de su capital cultural⁷⁵ (Bourdieu, 1984: 282-283).
2. La fracción de burguesía dominada, asentada en su alto capital cultural, algo que intenta incrementar (Ídem).
3. El modo de vida de la pequeña burguesía, capaz de reconocer la cultura legitimada pero que no posee el suficiente capital cultural sobre esta (Ibídem: 329-330).
4. Los gustos de la clase trabajadora Bourdieu ve este *fandom* como una ilusión compensatoria para la falta de poder social y cultural de la clase trabajadora. (Ídem)

Se genera una dinámica que, lejos de resistir a los modelos sociales impuestos, tal y como propone Fiske, los emula. Son colectivos en los que la posesión y la gestión de los capitales se convierten en fundamentales para pertenecer a un grupo de poder u otro. Podemos observar cómo, para Bourdieu, la posesión de capital cultural implica

⁷⁵ Estrictamente hablando, Bourdieu no aplica el concepto de burguesía dominante al *fandom*. Sin embargo, como iremos viendo en este apartado se está generando, cada vez más, una fracción de *fandom* dominante dentro del colectivo.

legitimidad y autoridad, y que la diferencia en la posesión de dicho capital fragmenta la sociedad en general y la subcultura del *fandom* en diferentes subculturas.

Otro concepto de Bourdieu que utilizaremos es el de *habitus*, que aúna los esquemas de obrar, pensar y sentir asociados a la posición social. El *habitus* hace que personas de un entorno social homogéneo tiendan a compartir estilos de vida parecidos. Se encuentra “en el flujo que va desde las prácticas, de las que puede considerarse su coordinador o nexo común, a la estructura social” (Callejo, 2004: 198-199). La importancia del *habitus* es tal que

[...] lo que genera las prácticas no es el estilo de vida, como si fueran fruto de una elección, sino que son las propias prácticas, cuya matriz común es el *habitus*, lo que genera el estilo de vida, como manera de clasificar las propias prácticas (Ibídem: 199).

De ahí que Fiske sugiera que “fans occupy a 'popular habitus' opposed to a 'dominant habitus’” (Fiske, 1992: 43). Ese *habitus* popular tiene dos características principales: no es un colectivo clasista, o mejor dicho, es un colectivo en el que se incluyen personas de diferentes estratos sociales; y está vinculado de manera exclusiva con la cultura popular. Fiske diferencia el *habitus* dominante respecto al popular en dos aspectos:

1. El *habitus* popular promueve la participación dentro del texto, mientras que el *habitus* dominante promueve la discriminación entre textos.
2. El *habitus* popular permite a los fans ver a través del texto para producir nuevos textos, mientras que el *habitus* dominante “uses information about the artist to enhance or enrich the appreciation of the work’” (Fiske, 1992: 43).

El origen de dicha distinción se encuentra en la “exclusión of popular or fan cultural capital from the educational system that [...] disconnects it from the economic” (Ídem: 45). Así, a partir del capital cultural conseguido fuera del sistema educacional del sistema dominante, adquiere un valor especial aparte de una autenticidad subcultural (Thornton 1995:13) que sitúa socialmente de manera aventajada al que tiene estos conocimientos dentro del colectivo.

Sin embargo, a pesar de que el modelo de Bourdieu apuesta por una jerarquización social del conocimiento en función del estatus económico que ratifica, las “social networks play a much stronger role in the maintenance of social position than does the possession of cultural capital” (Bennet, Emmison y Frow, 1999: 268).

4.2.1. Redes, grupos y redes sociales.

La concepción de Bourdieu puede haber quedado un tanto anticuada debido a que, en la actualidad, los grupos sociales no tienen por qué ser muy estables ni sus miembros vivir muy unidos. Esto ha sucedido en parte por la incorporación de las tecnologías de la comunicación en la vida diaria de los ciudadanos, lo que ha provocado una desaparición virtual de las distancias gracias a la inmediatez de la comunicación entre personas y el conocimiento de los otros a través de los media sin las obligaciones de la relaciones cara a cara (Thompson, 1998: 284). Para Macionis, un grupo social está compuesto por “dos o más personas que se identifican e interactúan” (2007: 134). Sin embargo, no todos los grupos son iguales; en una primera división encontramos los grupos primarios y los secundarios. Los primarios son aquellos grupos pequeños cuyos miembros comparten relaciones personales y duraderas. Estos grupos se caracterizan por tener intereses comunes, por la posibilidad de pasar la mayor parte del tiempo juntos y por establecer unos lazos afectivos muy fuertes. Los grupos secundarios son aquellos colectivos grandes e impersonales cuyos miembros persiguen una meta. Aquí las relaciones afectivas son más débiles y, por lo general, estos grupos son empresas con fines lucrativos. Por otro lado, está lo que Macionis denomina grupos de referencia: aquellos que “nos sirven de referencia a la hora de hacer evaluaciones o tomar decisiones” (Ibídem: 137).

Hablando de *fandom*, ¿qué tipo de grupo sería el colectivo de fans? Tiene elementos de los grupos primarios: muchos clubes de fans nacen siendo grupos pequeños que, a la larga, establecen lazos afectivos entre ellos y hacia el texto del que son fans. Pero también comparten la mentalidad de los grupos secundarios a la hora de ir tras una meta, en este caso no de carácter económico sino que buscan tener un conocimiento de estos textos y compartirlo con otros fans. Por otro lado, podemos considerar el colectivo como un grupo grande en el que no siempre se tienen que establecer lazos afectivos⁷⁶. Además, en estos grupos se pueden encontrar las características de los grupos de referencia, ya que son en gran medida son los que modelan la conducta de estos, tanto en las formas de entender los textos como en las formas de reescribirlos. Esto último nos da otro rasgo característico de estos grupos:

⁷⁶ El *fandom* y, más concretamente, los clubes y las asociaciones de fans son organizaciones normativas que se caracterizan porque las personas que se unen a ellas lo hacen de manera voluntaria y sin ánimo de lucro. Se diferencian de las organizaciones utilitarias, en las que se busca el lucro; y de las coercitivas, que son aquellas en las que la incorporación del individuo nunca es voluntaria.

tener un interés u objetivo común. En estos lo importante es el contenido, una estructura fuertemente jerarquizada en el que existe un sentimiento de pertenencia fuerte, esto es, una comunidad. Para autores como Van Zoonen “fan groups are social formations that are structurally equivalent to political consistencies” (2004: 43)

Quizás el cambio más importante que ha sufrido la concepción de estas comunidades es cuando “la red de lazos sociales que relaciona a personas que se identifican los unos a los otros [...] que se expande hacia fuera, a menudo alcanzando grandes distancias e incluyendo un enorme número de personas” (Ibídem: 149). Podemos definir esto como una red social. Aunque es algo que ya hemos visto en el capítulo 3 de este trabajo, el *fandom* es pionero en crear redes sociales (*on-line* y *off-line*) y en superar fronteras geográficas a la hora de crear colectivos sólidos. Sin embargo, faltaba el elemento tecnológico para que la sociedad-red tomara forma. Esta se caracteriza por:

- La información se convierte en la materia prima sobre la que actuar.
- La ubicuidad de las tecnologías de la información.
- La lógica de conexión en red de cualquier sistema que las utilice.
- La flexibilidad
- Convergencia de tecnologías (Castells, 1997: 21).

Estas características ponen de manifiesto el “enfrentamiento” entre el *habitus* popular y el dominante. Si bien el segundo se ha caracterizado, en la medida de lo posible, por establecer sus relaciones a través de estas cinco características, el hecho de que el primero pueda disfrutar de ellas da lugar a que el poder ya no se concentre en instituciones como el gobierno y que se disperse en diferentes colectivos. No solo el poder se dispersa sino que los ámbitos de este se amplían y se vuelven estancos. Es decir, cada vez los círculos de información son más y más especializados. En palabras de Castells: “aunque los medios de comunicación están interconectados a escala global y los programas y mensajes circulan en la red global, no estamos viviendo en una aldea global, sino en chalecitos individuales, producidos a escala global y distribuidos localmente” (1997: 415).

Podemos considerar el *fandom* como una serie de “chalecitos individuales” en los que el fan mide su compromiso con el grupo a través de la identidad y la intensidad de la interacción social. Existen tres fases en las cuales la identidad y la intensidad en la

socialización actúan como factores fundamentales en la constitución de los clubes de fans: en la impronta (*imprinting*), localizada en la edad preadulta y que viene definida por un momento muy determinado a nivel personal; la segunda fase sería la incubación, que corresponde al periodo en el que los fans cultivan su afición de manera solitaria, previo a unirse a algún club; la tercera fase es la intensificación, que tiene lugar cuando el fan solitario está dentro de una comunidad e incrementa sus actividades (Henry y Caldwell, 2011: 165). Así, el fan puede estar en diferentes grupos, pero solo puede tener una identidad primaria, que lo vincula a su *fandom* original. Bacon-Smith, en su estudio sobre el *fandom* femenino, explica:

As with any social organization, establishing an identity in a group is a matter of compromises, and of varying emphases. One fan in a given group will identify herself as a fanziner, while another in the same group will identify herself as a media fan; each establishes her personal identity based on the facet of the structure that is the most important to her. At the same time, each may participate in a variety of activities, or pursue her activity in a variety of genres, while still identifying herself by her main interest (Bacon-Smith, 1992: 23).

Ese interés principal estará ligado a aquel en el cual el fan tiene una posición más alta dentro del grupo, ya que podemos considerar los grupos de interés demasiado grandes como para reforzar vínculos afectivos. Para Bacon-Smith, el hábitat natural de los fans es el de los círculos, pequeños grupos en los que se buscan principalmente dos cosas: afinidades temáticas y amistad. La autora delimita y marca la diferencia entre estos dos conceptos distinguiendo el tipo de actividades sociales vinculado a cada uno. Mientras que considera que el acto social por excelencia del círculo es la fiesta en casa de alguno de los miembros, el de los grupos de interés es la convención, lugar en el que se encuentran diferentes círculos. Es conveniente aclarar que círculo no es una analogía de club o asociación, dentro de los cuales, dependiendo de su volumen, pueden existir varios círculos. De hecho, cuanto más grande sea el colectivo, mayores serán la cantidad de relaciones entre miembros y la posibilidad de creación de diferentes círculos.

Mientras que los clubes y asociaciones se rigen, por lo general, a través de unos estatutos, los círculos se regulan a través de normas personales acordadas, pequeñas asambleas, etc. Sin embargo, durante este periodo de investigación hemos encontrado un modelo de organización bastante común en los *habitus* populares conformando pequeños *fandoms*, caracterizado principalmente por dos aspectos: el conocimiento y la

posibilidad de adquirir bienes. Es lo que hemos venido a denominar como **corte**. El diccionario de la RAE en su segunda acepción define corte como:

- 1.f. Población donde habitualmente reside el soberano en las monarquías.
- 2.f. Conjunto de todas las personas que componen la familia y el acompañamiento habitual del rey.
- 3.f. Entorno de personas que rodean a alguien famoso o importante⁷⁷.

Estas definiciones pueden dar una idea de cómo funciona la corte. Se trata de una estructura piramidal en cuyo vértice superior se sitúa un líder incuestionable, que posee, como hemos comentado anteriormente, dos grandes características: capital cultural y capital económico. El capital cultural lo sitúa a nivel de conocimiento por encima del resto de los miembros de la corte; y el económico le da acceso a productos derivados de los textos de que son fans y que los otros miembros del grupo no pueden adquirir, tratándose de un elemento distintivo. Se trata de grupos no muy numerosos, de veinte a veinticinco personas, siendo el núcleo duro del grupo unos diez. A pesar de que el factor económico es muy importante, el conocimiento de las series es lo que define al líder de la corte. Por ejemplo, el modo de inclusión consiste en que la persona que lidera el grupo hace llegar a la persona que quiere entrar en el grupo una copia en cualquier formato de una serie de televisión; pero esa copia va acompañada de un conocimiento y de una forma de entender dicho producto impuestos por la persona que lidera la corte. Si el aspirante asume dicha percepción se verá incluido dentro del grupo. Una vez dentro, todo se centraliza en una persona, que es la que sugiere lo que hay que hacer o dejar de hacer, y qué postura tomar con respecto a cualquier serie de televisión, libro, cómic, etc. En el caso de que haya una sugerencia por parte de otra persona, la idea se transmite desde uno de los miembros del grupo al líder y de este al resto del grupo.

El de las cortes es un caso muy concreto y cerrado del funcionamiento del grupo, pero pone de manifiesto algo muy importante dentro de cualquier grupo social: la estructuración jerárquica.

⁷⁷ Real Academia Española [Consulta 21/10/2010]: <http://buscon.rae.es/draeI/>

4.2.2.- La jerarquía del *fandom*.

A pesar de que en los textos canónicos de Jenkins sobre la cultura participativa no hacen alusión alguna al tema de las jerarquías, otros, como Bacon-Smith o John Tulloch, sí hacen referencia a esta cualidad del *fandom*. Este último categoriza a un tipo de fans como “executive fans”, refiriéndose a “fans who are executives of the fan club and its magazines” (Tulloch y Jenkins, 1995: 149).

Retomando la idea del *habitus* en relación con la jerarquía, Sandvoss considera que este concepto vinculado al *fandom* se desarrolla de tres maneras diferentes:

[...] first, by exploring the extent to which fans habitus reaffirms existing cultural social hierarchies; secondly, by examining the opposition between fans habitus and existing cultural hierarchies; and thirdly, beyond the scope of existing cultural hierarchies, by focusing on the role of fans habitus in the creation of new hierarchies within a subcultural context (Sandvoss, 2005:34).

En este apartado nos vamos a centrar en la tercera posibilidad: como el *habitus*, que originalmente es utilizado por Bourdieu para distinguir el gusto entre las distintas clases sociales, se adapta dentro de un colectivo para generar otro *habitus* que vuelve a jerarquizar a otro colectivo, en este caso el *fandom*.

El *habitus* popular propuesto por Fiske se jerarquiza a través de los capitales: el económico, el simbólico, el social y el cultural. Si bien el primero opera en la esfera del dinero y en la acumulación de riquezas,

[El] capital cultural supone, por su parte, para sus poseedores un bagaje de conocimientos y habilidades socialmente reconocidos [...] mientras que el capital social constituye una red de contactos y alianzas de todo tipo [...] y el capital simbólico entraña la posesión de un reconocimiento colectivo (Castién Maestro, 2004: 319-320).

La combinación de estos diferentes capitales es la que da la posición jerárquica del fan dentro del colectivo. De entre todos los capitales, el simbólico tiene un carácter especial ya que sitúa al fan que lo posee en el escalón más alto de la jerarquía de su colectivo. Este capital hace referencia a un “capital with a cognitive foundation, which rests upon knowledge and recognition” (Bourdieu en Earle 1999; 183). Se puede reconocer este capital en aquellos fans que son escogidos por su colectivo como portavoces del grupo, denotando “a certain level of recognition or authority [...] Only

authorities are allowed to speak uncontested to outsiders such as journalists” (MacDonald 1998: 138-9). Son la imagen del colectivo tanto fuera como dentro de este; de su capacidad para comunicar dependerá no solo su posición, sino también la imagen del grupo.

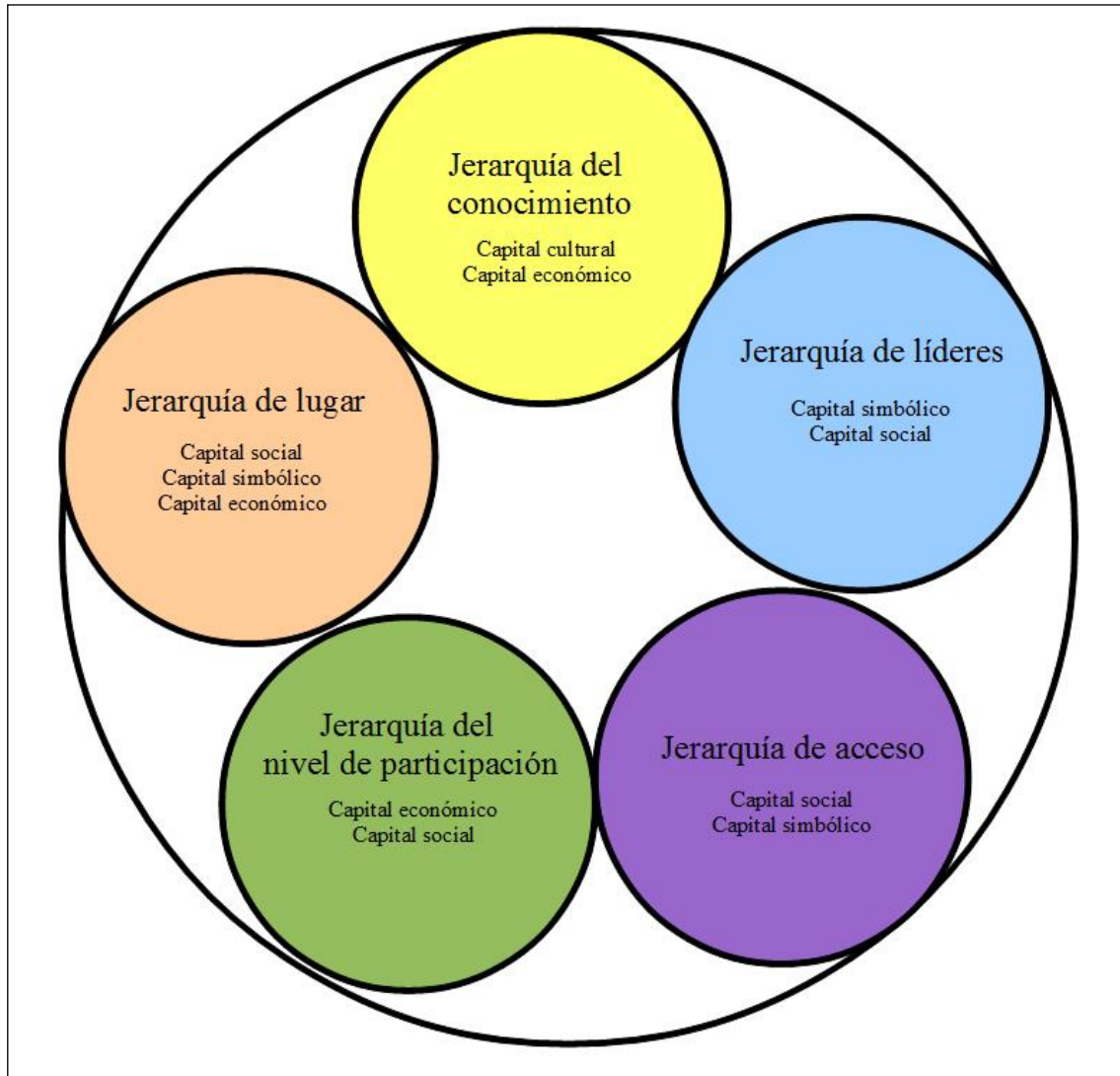


Fig. 6.- La acumulación de los capitales en torno a las jerarquías.

MacDonald desplaza los cuatro capitales de Bourdieu teniendo en cuenta las múltiples dimensiones del *fandom* e identificando cinco tipos diferentes de jerarquía: “hierarchy of knowledge, hierarchy of fandom level, hierarchy of access, hierarchy of leaders and hierarchy of venue” (1998: 137-8). Pueden ser definidas de la siguiente manera:

- *Hierarchy of knowledge* (jerarquía de conocimiento) es el equivalente del capital cultural. Viene determinado por el conocimiento sobre el texto en cuestión.

- *Hierarchy of fandom level* (jerarquía del nivel de participación) se mide por la asiduidad de asistencia de los fans a las convenciones. También se valora la calidad en función de si son eventos organizados por otros fans o por la industria.
- *Hierarchy of access* (jerarquía de acceso) es un equivalente del capital social, pero orientado a la capacidad del fan de mantener contactos con los creadores de los productos de los que son fans, ya sean actores, escritores, directores, equipo editorial o de producción, etc.
- *Hierarchy of leaders* (jerarquía de líderes): se caracteriza por que el *fandom* está compuesto por grupos pequeños y cada uno tiene su líder.
- *Hierarchy of venue* (jerarquía de lugar): se trata de la capacidad del fan de celebrar eventos en su propia casa así como la de ayudar a en la organización de convenciones.

Los fans pueden ocupar diferentes posiciones en cada uno de estos bloques jerárquicos, aunque siempre se centrarán en el que mayor rango les otorgue dentro del grupo. Estas jerarquías, lejos de estar regladas, están asumidas dentro del grupo.

4.3. Juego, *performance* y realidad.

La gestión que haga el fan del conflicto realidad/ficción le procurará un reflejo de su personalidad ante el grupo que lo situará a un nivel u otro dentro del colectivo. Conceptos como juego o *performance* tienen un papel fundamental en la creación de una autoimagen de cara al grupo. El nivel de implicación de los fans indicará hasta qué punto el texto del que son devotos es un texto de culto, en un sentido próximo al origen religioso de la palabra.

4.3.1. Fantasía y realidad. Funcionando en la realidad como ficción.

Hills considera el *fandom* “as a form of cultural creativity or play” (2002: 90), en la que el afecto de los fans por las series de culto juega un papel muy importante, hasta el punto de que, a partir de estos sentimientos, se genera una serie de prácticas del fan hacia el texto. Estas ponen de manifiesto “the relationship between fans and objects of fandom [...] as a signifier of our socio-cultural or subcultural position” (Sandvoss, 2005: 96); y además, “the fan produces a sense of self through displaying their personality knowledge” (Hills, 2002: 91-92). Es decir, el fan no se debe únicamente a su

posición social dentro del grupo sino que debe definirse antes de ser definido por los otros, lo cual sucederá en función de la gestión que haga del texto, así como de la proyección que este haga sobre su propia persona.

Se trata de “a key form of pleasure [...] rooted in activities that allow individuals to challenge, the boundaries between internal and external realities” (Reading en Hills, 2002: 105). En ese sentido, la base de la reinterpretación reside en la lectura lúdica: hacer de la lectura un juego que permite al fan “to manage tensions between inner and outer worlds” (Ibídem: 106).

Este proceso de lectura lúdica comienza en la infancia, momento en el que la televisión se convierte en un elemento de transición, actuando como la canguro de los niños con el beneplácito de los padres. Ese punto supone un hito en lo que denominamos cultura fan; cuando la televisión, como elemento de transición, se convierte en una fuente de textos que forman parte de la biografía de muchas personas, estos se transforman en una experiencia cultural, ya que “cada infancia tiene sus talismanes, objetos sagrados que parecen inocuos al mundo exterior pero desencadenan una avalancha de recuerdos vividos, cuando el niño ya ha crecido y se encuentra con ellos” (Johnson, 2010: 15). Esta pasa a ser un objeto secundario de transición lo cual supone condición necesaria para la creación de una cultura fan, que se convertirá en lo que podemos definir como un tercer espacio de transición, en el que los fans juegan con los textos que conforman la cultura fan.

Ese tercer espacio, en el que lo lúdico juega un papel importante, es el lugar en donde los fans crean una imagen de sí mismos, una identidad propia a modo de interfaz para relacionarse con otros fans. En ese juego de relaciones, el sujeto genera una representación de sí mismo a través de la cual crea un espacio y un lugar para el consumo del texto de culto.

Según Lancaster, al crear un espacio de representación, el fan se convierte en parte de la acción a través de la inmersión que experimenta mediante un texto determinado (en Sandvoss, 2005: 45). En esa inmersión se pone en juego la simulación de narrativas, siempre ciñéndose al texto original y al conocimiento que el fan tiene de este. Esto da lugar a una situación en la que el sujeto hace una recreación del “yo” en la vida diaria, que podemos considerar como una transformación en la que el fan participa de una mimesis identitaria. Se trata de una experiencia innata al ser humano, que busca “a process of transformation by which a copy of something draws power from the original in order to assume its power” (Bloustien, 2002: 431). También podemos llamar

ficción usurpatoria, a este proceso de mimesis, es decir, “discursos en los que la apropiación de un icono ajeno puede servir para explicar algo de nosotros mismos” (Costa, 2007: 15). Se trata de una construcción en forma de narrativa autobiográfica que da un sentido de identidad propio (Thompson, 1998: 278) a aquellos elementos ajenos a la realidad del individuo pero que ha ido incorporando a su persona. En documentales como *Trekkies* (1999) y *Trekkies 2* (2004), ambos dirigidos por Roger Nygard, se puede apreciar cómo los fans no solo se disfrazan de sus personajes favoritos sino que adoptan una personalidad que los sitúa en dicho universo ficcional. En el caso de las comunidades de fans de *Star Trek*, muchos de los clubes reciben nombres de naves estelares, que suelen ser referencias geográficas, mitológicas o metarreferenciales a la serie de ficción. Otro caso interesante es *Darkon* (Luke Meyer y Andrew Neel, 2007), un documental que narra la existencia de unos jugadores de rol en vivo de una fantasía medieval que tienen una doble vida: una mundana y real; y otra usurpada. En la segunda interpretan a un personaje que tiene una historia larga, que no se reinicia, sino que sigue, año tras año, y cuya experiencia se va acumulando y formando una autobiografía sólida.

Bajo una denominación u otra, se trata de prácticas sesgadas por el exceso que se apoyan en una representación del “yo” a través del narcisismo. Se da una “perception of the external object as a part of the self [...] in turn based on the recognition, consciously or unconsciously, of aspects of the self in the external object” (Sandvoss, 2005: 97), hasta tal punto que provoca una hiperinflación de lo ordinario. Ser fan puede “ser entendido como una estrategia del yo” en la cual este evoluciona “a través de la incorporación de formas simbólicas asociadas con la admiración” (Thompson, 1998: 288). Podemos suponer que los fans están tan fascinados por sus textos de culto como por la extensión de sí mismos que éstos provocan. A través de este narcisismo se legitima la cultura propia y la devaluación de la ajena. Esta diferenciación se construye en dos niveles: “both in terms of legitimating one’s own cultural practices against other imagined subjectivities, and also in terms of legitimating one’s own cultural practices against imagined others whose very cultural proximity also threatens the project of distinction” (Hills, 2002: 61). Es decir, no solo sirve para la legitimación individual sino también para la grupal.

Sandvoss subraya que la interacción autorreflexiva entre el fan y el objeto del que es fan se hace evidente de tres maneras:

1. A pesar de que gran parte del consumo de los fans es de carácter comunal, es decir compartido por muchos, la apropiación nace de lo individual donde se le da una centralidad al texto en función de su sentido del yo. (2005: 100).
2. El texto se convierte en una posesión del fan en cuanto a través de él proyecta expectativas sobre sí mismo (Ibídem: 101).
3. El tercer nivel está basado en la congruencia, que consiste en “the active construction of parallels, identity and 'identity' between fans and their object of fandom” (Ibídem: 102).

Se trata de la búsqueda de uno mismo a través de una representación mediada por unos textos concretos. Esta situación tiene lugar en unos contextos determinados a causa de la intrusión de los *media* en la vida diaria. La audiencia sufre una saturación por los medios que da lugar a esa actuación por parte de los fans, como medio de integrarse en el discurso mediático masivo. La necesidad de formar parte de ese discurso convierte al espectáculo en un capital que, con el tiempo, se acumula y se convierte en imagen (Debord, 1995: 24). Los materiales mediáticos se transforman en un objeto recurrente “para construir una identidad coherente con ellos mismos” (Thompson, 1998: 269). Pero la relevancia que están adquiriendo los medios en la construcción del yo tiene sus consecuencias negativas debido a: “la intrusión mediática de mensajes ideológicos, el doble vínculo de dependencia mediática, el efecto desorientador de la sobrecarga simbólica y la absorción del yo en la ‘casi’ interacción mediática” (Ibídem: 276-282). A través de estas características, los medios absorben o capitalizan todos y cada uno de los aspectos de la formación del yo del individuo.

Si el primer objeto de transición es la televisión, el segundo son los textos y el tercero el juego desarrollado en torno a los textos, podemos definir el espacio/lugar en el que se sitúan esos juegos, en este caso el espectáculo/actuación, como el cuarto objeto de transición en este complejo. Estos espacios tienen la característica de convertir en hiperreales las actuaciones de los fans en el proceso de mimesis identitaria en el que se encuentran inmersos.

Existe un lugar primario en el que las fantasías identificatorias no solo no son extrañas, sino que son obligatorias: las convenciones. Son espacios en los que este juego entre ficción y realidad proporciona la sensación de hogar para las personas que participan de este espectáculo, aunque también representan la diversificación del consumo. En las convenciones podemos encontrar todas las formas en las que los fans

entienden el *fandom* y se convierten en “a location for the emotional connection with and consumption of their favourite texts” (Geraghty, 2014: 94), que debe ser entendida como “a transformative and unique experience rather than a commodified and generic” (Ídem).

La convención es un constructo destinado a la recreación y al juego, pero también podemos encontrar un par de hábitats más del *fandom* donde estos pueden mostrar sus atributos identitarios:

1. Aquellos creados electrónicamente, son espacios no territoriales de carácter virtual en los que se hace patente el consumo de la producción de los *media*.
2. Espacios reales que adquieren un carácter místico por el uso que los fans hacen de ellos. En ocasiones son espacios creados, como los parques temáticos y, en otros casos, son espacios naturales en los que han sido grabadas las series de televisión.

Podemos considerar los primeros espacios como recurrentes para los fans, ya que se convierten, a través de la tecnología, en asequibles para ellos. Sin embargo, el acceso a los espacios reales tiene connotaciones de carácter simbólico en virtud de las cuales se crea un sentido de comunidad mediante interacciones, tanto imaginadas como reales, con otros fans de las series: lo que Aden (1999) denomina peregrinaciones simbólicas. Estas peregrinaciones “feature individuals realistically revisiting powerful places that are symbolically envisioned through interaction of story and individual imagination” (Aden, 1999: 10); aunque, para Brooker, ir a las localizaciones de rodaje hace que estos lugares adquieran el estatus de “sites of play and carnival, poetry and magic” (2007: 429).

A través de estas peregrinaciones el juego de la mimesis identitaria adquiere una nueva dimensión, ya que los fans buscan recrear en los espacios reales las situaciones vistas en la ficción. El espacio real se convierte en un elemento catártico donde tiene lugar una transposición creativa con la que se fantasea de manera extratextual (Hills, 2002: 157). En el centro de esta fantasía de apropiación del texto y el espacio unida a la idea de peregrinación, podemos encontrar una analogía con la religión, como algo vinculado a la experiencia personal y a lo cotidiano (Jindra, 1994: 30). Llegados a este punto, el texto en sí mismo se convierte en un rito sagrado, a través del cual los fans van y vuelven una y otra vez (Geraghty, 2014: 94).

4.3.2. Neorreligión. Entre la *performance* y el culto.

Para Aden, la geografía puede ser considerada como una representación textual y, en el fondo, como una metáfora. El elemento catártico que proporciona la peregrinación pone de manifiesto uno de los elementos que aparecen de manera repetitiva a la hora de hablar del *fandom* y sus actividades con respecto a los textos de los que son fan: el establecimiento de analogías religiosas. Es lo que McCloud denomina paralelomanía (2010: 194): el *fandom* está lleno de epifanías, genealogías, evangelios, etc; de hecho, a una película, libro o serie de televisión que adquiere cierto status dentro de un colectivo se le da el título de objeto/texto de culto. A este respecto, observa Giles:

There is nothing intrinsically pathologizing about comparing media fans to religious devotees, since in both instances the roots of devotion are remarkably similar, and the texts produced by Star Trek fans and the like [...] are not unlike the religious texts of the Middle Ages, which had a similar degree of reinterpretation and turned the authors and translators into famous figures, often drawing attention away from the spiritual content of the work that they were analyzing (2000: 135).

Hills mantiene que hay una línea que une a los productores de textos sacros de antaño con la producción artística del *fandom* (2002: 117). Siguiendo con la idea de paralelomanía, podríamos establecer y crear nuevos sistemas de creencias en los que cualquier texto o cualquiera de los elementos que lo componen se convierte en una hierofanía. De hecho, la mercadotecnia relativa los textos de culto ha convertido, a través de la explotación de productos derivados, en iconos todos aquellos elementos adorados por los fans.

Sin embargo, no estamos hablando de religión en torno a un texto dado, sino de religiosidad: “sociohistorically reconstructed and reconfigured (as neoreligiosity) through ‘cult media’ and associated fan practices and experiences in such a way as to suggest that there is no essential thing which can be referred to as ‘religiosity’” (Hills, 2000: 74). Es decir, no es religion, sino neorreligiosidad (Hills, 2002: 117), fundamentada sobre todo en que los fans utilizan “the languages of religion and devotion to seek to explain their fandom” (Ibídem: 118).

Esta neorreligiosidad se pone de manifiesto en los usos de los fans en el día a día y en las pautas de conducta con respecto al texto, cómo se habla de él y cómo se comparten los conocimientos sobre él entre los fans. Como hemos visto en el apartado

anterior de este capítulo, se establece una jerarquía en la cual se gestionan las diferentes formas de abordar la creencia hacia el texto. Se establecen desde los grupos unos discursos de aproximación que “reflect emotional and affective processes in culture processes which cultural studies has tended to marginalise via its antireligiosity” (Ibídem: 119).

El culto del *fandom* como neorreligiosidad está basado en el afecto a unas narrativas, mientras que los Nuevos Movimientos Religiosos (NMR), dentro de los cuales podemos incluir los afectos a textos de ficción que se convierten en objetos de culto, buscan cierta racionalización en sus argumentos “as well as in the common image of the ‘fan’ as absorbed in a fantasy world” (Ibídem: 120). Podemos encontrar dicha racionalización o legitimación en el sentido de espectáculo enunciado anteriormente, de tal manera que, en las convenciones de fans de *Star Trek* y *Star Wars*, es habitual ver ritos como: vestirse en función del grado que se ocupe en la pirámide de poder del grupo; formas consensuadas de entender el texto; y, sobre todo, una inmersión en los parámetros de este. Esto da lugar a fans que hablan lenguas construidas⁷⁸, se visten como en la serie o se convierten, no solo en la forma sino también en el fondo, en personajes de ficción en las actividades que tienen lugar en estos eventos.

Se produce, de manera inconsciente, la creación de lo sagrado a través de los elementos que aparecen en los textos y su transposición al mundo real:

the seeds of the sacred are contained within the most available, unremarkable and habitual aspects of the profane world, and the eventually rigid separation of the two bounded spaces must be seen as , in part, a defence against the self-evidence of this very reality (Hills, 2002: 128).

Jindra destaca que en el caso de *Star Trek* la utilización del mito del progreso y de la mitología universal por parte de los creadores originales, y sobre los cuales los fans crean y establecen una nueva mitología (1994: 32). En esta creación de lo sagrado juega un papel importante la simbología religiosa creada a través de las nuevas mitologías, la representación y las prácticas de los fans. Lo sagrado también se puede encontrar en las formas del consumo desde la contemplación pasiva a la activa, o de la reflexión al coleccionismo compulsivo.

⁷⁸ Como el *klingon*, el *sindarin* o el *na’vi*, de los universos de *Star Trek*, la Tierra Media de Tolkien y *Avatar*, respectivamente.

Pero no hemos de confundir estas dos ideas: la religión en el *fandom*; y el *fandom* como religión. Ya que debemos considerar a estos colectivos como una forma de construcción de la identidad que se ha ido edificando a través de otros factores fijos e indisolubles. Al igual que en nuestra sociedad sucede con la idea de nación-estado, etnicidad, el trabajo, y como no la religión.

Recuperando la idea de Aden de peregrinaciones simbólicas, podemos encontrar otro concepto anejo a este: la tierra prometida, que “entails a compromise between fandom as a mundane, yet spiritually significant, realm of everyday life and the importance of place within fandom” (Sandvoss, 2005: 63). El fan, a través de la parafernalia social de la organización y del culto, busca un lugar al que pueda llamar hogar, en el que se pueda sentir cómodo. En otros términos, lo podemos llamar *heimat*, palabra alemana que tiene cierto parecido a la palabra hogar, pero con otras implicaciones. El *heimat* viene definido por el lugar en el que se nace, la infancia, las primeras experiencias lingüísticas y personales. A través de este concepto se define el “nosotros” en oposición al “vosotros”, y por tanto se refuerza el concepto de comunidad descrito mediante “an imagined relationship between the self and the external world” (Sandvoss, 2005: 65).

A modo de conclusión de este capítulo, podemos decir que la construcción del *heimat* hace patente lo que hemos visto a lo largo de este apartado: tanto a nivel grupal como individual, la creación de ambas identidades es fundamental para la configuración del *fandom*. Esta se construye a tres niveles: en relación con el grupo; en relación con uno mismo; y en relación con un texto dado. Esta relación con el entorno se edifica bajo la afectividad del individuo hacia el texto y, más adelante, hacia el grupo; y, a medida que los lazos hacia el objeto y el sujeto se estrechan, el rango de relaciones aumenta, de manera que, tal como hemos visto, al texto se le otorgan nuevos valores y a los sujetos nuevos roles.

Parte II. Textos de culto, reescrituras, contenedores y nuevos medios.

5.- *Media Cult Texts*.

“*Star Trek* es un anuncio, un ‘evangelio’ que se transmite de boca en boca
por todo el mundo explicando al mundo que podemos
vivir mejor y en paz todas las civilizaciones del planeta”

Carlos Garre – Fan de *Star Trek*⁷⁹

El capítulo anterior se cerraba reflexionando sobre la neorreligiosidad y el poder de los textos de culto. La cita con la que abrimos este segundo bloque nos lleva al origen del culto: los textos. Hasta ahora hemos tratado lo concerniente a la cultura *fandom* y quedan por estudiar los textos de culto de los que los fans son devotos. Viendo el culto que el texto genera en torno a él, la utilización de la palabra devoción no es baladí, de ahí el título de este apartado, *media cult texts*, ya que no existe mejor manera de denominar la raíz de todo el fenómeno del *media fandom* actual.

En este capítulo realizaremos un repaso crítico de aquellos conceptos que definen a estos textos como de culto, y de los conceptos derivados y aplicados a este.

5.1.- El valor *cultural* de los textos.

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Walter Benjamin da a los textos artísticos un valor para el culto que, en la década de 1930, pasa a ser el de exhibición, en el que la obra busca la experiencia del espectador/lector. Un texto de culto es aquel al que, como veremos en el siguiente capítulo, podemos aplicar el “estado de partitura”. Es decir, un tipo de obra que se reinventa a sí misma a partir de

⁷⁹ Entrevista realizada el 05/03/2010.

unos parámetros fijos, produciendo obras de arte cuyo valor se afina en el servicio al culto. Aplicando este concepto a los textos de culto, serían los fans quienes hacen evolucionar el texto por delante de los creadores originales, de manera que “el revolucionamiento de la supraestructura avanza mucho más lentamente que el de la infraestructura” (Benjamin, 2003: 37). Eso tiene un efecto secundario: “mientras lo auténtico mantiene su plena autoridad frente a la reproducción manual, a la que por lo regular se califica de falsificación, no puede hacerlo en cambio frente a la reproducción técnica” (Ibídem: 43). Benjamin alude al aura del original en referencia a las grandes obras de arte, pero podemos reubicar este concepto en las series de televisión actuales. Encontramos que la “falsificación”, es decir las relecturas de los fans, dan el *estatus* de culto a estos textos a través de dicha práctica.

Así pues, la idea de Benjamin de que “lo que se marchita en la obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica es su aura” (Ibídem: 44) es totalmente opuesta a lo que sucede con las series de televisión de culto. La “falsificación” hace reflorar y, en muchos casos, crea el aura de dichas obras, de manera que los textos televisivos no solo han de tener una audiencia fija, sino que han de tener unos “lectores” dispuestos a apropiarse (falsificar) dichos textos. Podemos afirmar que el valor de culto en esta época viene determinado por el surgimiento de las masas que intensifican su relación con las obras de arte a través de su apropiación. La “falsificación” se convierte en la expresión máxima de acercamiento a la obra. Así, el texto adquiere el estatus de culto a través de un proceso ritual que varía en función del tipo de obra y del periodo en que esta es creada.

Así, cada obra de arte será de culto en función de dos parámetros: el valor ritual y su valor de exhibición (Ibídem: 52). En el valor ritual, el espectador se sitúa en torno a la obra, manteniéndola al igual que sucede con los fans de las series de televisión. En cuanto al valor de exhibición, es la obra la que está en torno a la exhibición; este valor proporciona experiencias al espectador dando lugar a que este quiera apropiarse de la obra. Sin embargo, los textos no suelen estar hechos para la posteridad, sino para ser reproducidos o exhibidos de manera fugaz al igual que lo que dura su culto.

Benjamin apunta que uno de los aspectos fundamentales del valor de culto es poder escribir sobre y en el texto. Esa capacidad divide las masas en dos: “los que están despiertos tienen un mundo en común, los que sueñan tienen uno cada uno” (Ibídem:

87). Es decir, existe una diferencia entre los mundanos y los fans, entre aquellos que no ven más allá del texto y aquellos que desean formar parte de él, poseerlo o “falsificarlo”, de manera que “las masas de participantes, ahora mucho más amplias, han dado lugar a una transformación del modo mismo de participar” (Ibídem: 92). Surgen dos actitudes ante la exhibición de la obra:

[...] diversión y recogimiento están en una contraposición que puede formularse de la siguiente manera: quien se recoge ante una obra de arte que se hunde en ella, entra en la obra como cuenta la leyenda del pintor chino que contemplaba su obra terminada. La masa, en cambio, cuando se distrae, hace que la obra de arte se hunda en ella, la baña con su oleaje, la envuelve su marea (Ibídem: 93).

Entendemos por recogimiento la posición reflexiva del espectador ante la obra: este la examina y escribe sobre ella. En contraposición, entenderemos diversión como aquella posición meramente contemplativa en la cual no tiene cabida otra opción que la mera visión de la obra.

En *Apocalípticos e integrados*, Umberto Eco hace hincapié en la importancia de los medios de masas a la hora de introducir “nuevos modos de hablar, nuevos giros, nuevos esquemas perceptivos” (Eco, 2003: 65). Esta percepción sobre los medios y la forma que tienen de influir en los receptores no solo de forma material o ideológica sino también cognitiva que repercute tanto en los aspectos subrayados por el autor como en la forma de interpretarlos y, lo que es más importante, en la forma de responder a los contenidos ofrecidos por los medios de comunicación de masas, algo fundamental en la constitución de un texto de culto.

5.2.-El texto de culto.

Así pues, la disposición del público implica la producción de dos tipos de textos: aquellos destinados a la diversión y los destinados al recogimiento. Eco, en “*Casablanca* o el renacimiento de los dioses”, analiza la película de Michael Curtiz desde la recepción de una persona que ha visto dicho film en repetidas ocasiones a lo largo de los años, es decir, lo hace como fan y académico, pero no sin cierta nostalgia. En esa condición de espectador nostálgico establece un primer concepto relacionado con la idea de texto audiovisual de culto: denomina *Casablanca* como “otra película de retorno cíclico” (Eco, 1986: 287), a la que el espectador vuelve una y otra vez, independientemente de su calidad, de conocer el argumento, los personajes y el

desenlace. Se establece un nexo entre espectador y película “de modo que crítica y público encuentran hermosa la obra porque es interesante, y la consideran interesante, porque es hermosa” (Ídem).

Para Eco, un texto de culto utiliza lo que denomina *arquetipos eternos*, situaciones que han presidido las historias de todos los tiempos, incluyendo la utilización de mitos históricos y contemporáneos, de manera que “cuando todos los arquetipos irrumpen sin pudor alguno, se alcanzan profundidades homéricas. Dos clichés producen risa. Cien, conmueven. Porque se percibe vagamente que los clichés hablan entre sí y celebran una fiesta de reencuentro” (Ídem: 291). Pero el autor italiano va más allá, al argumentar que el hecho de que estén

[...] todos los arquetipos, justamente porque *Casablanca* es la cita de otras mil películas y porque cada actor repite en ella un papel interpretado otras veces, opera en el espectador la resonancia de la intertextualidad [...] así que *Casablanca* no es una película, sino muchas, una antología (Ídem).⁸⁰

En el arquetipo o cliché, como lo denomina Dolezel, encontramos el que sería el primer elemento de la intertextualidad, aquel que nos ayuda a conectar los mundos ficcionales a través de los textos (Dolezel, 1998: 282).

Massimo Scaglioni enumera de esta manera los tres rasgos que definen al texto de culto a partir del artículo de Eco:

- a) la costruzione di un mondo narrativo completo, interamente 'ammobiliato' cui l'appassionato possa “far ritorno” come se fosse uno spazio privato, settario;
- b) la smontabilità o 'sgangherabilità' del testo, tale per cui dal testo si possano trarre (ricordare, citare, etc.) battute, scene, sensazioni, e di conseguenza possa diventare oggetto di una forte attività e intervento dello spettatore appassionato (per esempio quiz che permettano di riconoscere l'appartenenza alla 'setta');
- c) una testualità 'viva', cioè in grado di esistere al di là della legislazione di un autore, essere cioè “testi di testi” o pura testualità, accumulo di clichés e archetipi, rete di riferimenti intertestuali (Scaglioni, 2006: 22).

⁸⁰ Término acuñado por Julia Kristeva (*Semiotica* 1 y 2. Madrid: Fundamentos) en el ámbito postestructuralista. Gennete lo emplea para definir una de las formas de transtextualidad en su libro *Palimpsestos* (véase apartado 5.3).

Que esté completamente “amueblado”, que sea desmontable y que sea un texto de textos constituye una serie de elementos que da lugar a la fascinación, haciendo que un texto sea un “fenómeno digno, si no de otra cosa, de veneración” (Eco, 1986: 292), es decir de culto. La definición de texto de culto de Umberto Eco como un discurso que puede ser desmontado en piezas, frases, escenas, personajes, situaciones, etc. nos llevaría a la concepción que Abigail Derecho tiene sobre este tipo de textos como literatura arcónica. La autora justifica este apelativo de la siguiente manera:

Archontic relates to the word archive, and I take from Jacques Derrida’s 1995 work *Archive Fever*, in which Derrida claims that any and every archive remains open to new entries, new artifacts, new contents. No archive is ever final, complete, closed: by incorporating the knowledge deployed in reference to it, the archive augments itself, engrosses itself, it gains in *auctoritas* (2006: 64).

Si sumamos la idea de Benjamin sobre la “falsificación” como apropiación, más la posibilidad que nos da Eco de desmontar un texto, el lector/espectador puede coger cualquier elemento de dicho documento y ampliarlo o reutilizarlo. Por ejemplo, puede hacerlo en forma de cita, expandiéndolo, no solo apropiándose de él sino también formando parte del texto original⁸¹.

Así pues, una de las cualidades del texto de culto definido como arcónico es que está compuesto de “texts that are archival in nature and are impelled by the same archontic principle: that tendency toward enlargement and accretion that all archives possess” (Ídem). Se trata de un texto que no tiene límites y que se convierte en tan solo una fuente que, en cierta manera, “busca” ser expandido: “An archontic text allows, or even invites, writers to enter it, select specific items they find useful, make new artifacts using those found objects, and deposit their newly made work back into the source text’s archive” (Íbidem: 65).

Para que un texto invite a sus lectores, tiene que estar abierto a estos y concebido a partir de la idea de que es el espectador/lector quien cierra la obra de una manera u otra. Eco entiende la obra abierta como una forma de introducir “movimiento en la obra” (1990: 196). Este plantea cómo la obra de arte se cierra a través de la experiencia que el espectador experimenta tras observarla. Dar “movimiento” a una obra que ha sido

⁸¹ Véase por ejemplo *Kill Bill Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003), cinta compuesta de citas y escenas de clásicos de las artes marciales de Hong Kong de los años setenta, en la cual también se utiliza a actores de las mismas.

creada abierta implica desplazarla de su sitio original o focalizar en aquellos aspectos que consideremos más importantes. En el caso de la producción del *fandom* nos encontramos con un caso de explotación de obras abiertas. El *media fandom* basa sus trabajos en series de televisión que, por su carácter de emisión periódica y continuada, no están cerradas en momento alguno. Son obras que plantean universos abiertos, por lo que “el campo de las elecciones no es ya una sugerencia, es una realidad, y la obra es un campo de posibilidades” (Ídem). Dichas posibilidades son cubiertas en gran medida por los fans, que desean ver lo que no es explicado en las series oficiales, pero “in order to be popular, television must reach a wide diversity of audiences, and to be chosen by them [...] is not anarchically open” (Fiske, 1986: 391). Se trata, pues, de una cuestión de cifras de audiencia en el caso de los textos televisivos: deben llegar primero a ser populares para posteriormente convertirse en objeto de culto.

La apertura del texto viene condicionada por “unresolved contradictions” (Ídem) programadas, ajenas al discurso dominante, para que el espectador pueda encontrar aspectos que le vinculen a la obra, de manera que la obra abierta televisiva lo puede ser dos formas: voluntaria e involuntaria. La primera sería aquella que maneja diferentes discursos para amalgamar una audiencia diversa; la segunda forma permitiría a la audiencia navegar por el texto en búsqueda de la cerrazón del mismo.

No obstante, Eco pone de manifiesto que hay que tener un conocimiento previo para poder cerrar la obra. No vale con enfrentarse a ella desde el absoluto desconocimiento sino que el autor tiene en cuenta “el *background* cultural de una decisión formativa [...] la visión del mundo que ella supone” (Eco, 1990: 197). Ese *background* cultural, que en el capítulo anterior recibía el nombre de capital cultural o jerarquía del conocimiento, hace referencia, en el caso que nos ocupa, al universo de las series de televisión de culto y, como veremos en el siguiente capítulo, es el motivo de distintas formas de creación entre el *fandom*. Ese conocimiento será válido al menos en dos aspectos:

1. En el momento en el que se manifiesta la capacidad de los fans para elaborar una respuesta inteligible para sus iguales, lo que valdrá a estos para hacerse un sitio dentro de este mundo.
2. En segundo lugar, nos encontramos ante lo que conocemos como ficciones usurpatorias, como vimos en el capítulo anterior. Es decir, la autoimagen que

queremos proyectar al mundo se realiza a través de aspectos ajenos a nuestras vidas. El conocimiento sobre estas obras da lugar a una “variedad de las respuestas posibles, esto es signo de la libertad de la ambigüedad, de la potencia de información propia de la configuración propuesta” (Ibídem: 212). Dichas respuestas irán en función de las orientaciones personales y los vínculos que estos adoptan cuando se enfrentan a un texto, existiendo una continua “exclusión-implicación” (Ibídem: 197) relacionada con el paradigma de incorporación/resistencia.

El concepto de obra abierta enunciado por Eco conduce al de polisemia, que podemos considerar un efecto secundario de la obra abierta, pero fundamental en la apropiación de textos por parte de los fans. Todos los textos de carácter popular están abiertos

[...] to different interpretations and different meanings constructed in the process of reading and by different readers, has rarely been challenged, not least because there is no *monosemic* text. Polysemic texts can of course have a clear and distinct meaning to an individual reader (Sandvoss, 2005: 124).

Aparte de la inevitabilidad por parte del texto de ser abierto a la vez que polisémico, existe otro factor ineludible, el proceso a través del cual el lector llega a sus propias interpretaciones y significados. Pero estos son en gran parte debidos a un factor contextual que refleja una posición histórica, profesional y social. Así pues, todos los textos son polisémicos en diferentes grados, que Morley estructura en dos niveles :

1. A nivel cualitativo es cuando nos encontramos con una serie de significados diferentes que son realizados de manera consciente por el lector/espectador. La ausencia de una polisemia cualitativa da lugar a un tipo de texto cerrado, polisémicamente nulo y con una incapacidad para crear significados.
2. En cuanto a la polisemia de carácter cuantitativo es cuando un texto da lugar a diferentes lecturas por parte de distintos lectores (Morley en Ibídem: 125-126).

La propuesta de Morley nos indica que los textos no proponen un único y definitivo significado. En ocasiones, un texto “allows for so many divergent readings that [...] it does not have any meaning at all” (Ibídem: 126), en otras palabras; es neutrosémico. Pero la “relación” entre *fandom* y textos es tan estrecha que, cada vez

más, los textos dejan de ser neutrosémicos. Así pues, la polisemia y la neutrosemia dependen tanto del texto como de los elementos contextuales que vienen potenciados por lo que Ingarden denominó “spots of indeterminacy”, una serie de “textual figures which cannot be ascribed a single meaning and thus allow for a multiplicity of readings” (Ingarden en *Ibíd*em: 141). Se trata de figuras a las que faltan algunas características por determinar, y es ahí donde el lector empieza a realizar su propia lectura. Dichos espacios reciben el nombre de huecos y variarán en función de la polisemia que se produzca sobre un texto concreto.

En primera instancia podría parecer que es posible evitar los huecos creando un texto más completo, “cerrando las definiciones” en cuanto a personajes, espacios, relaciones y acciones, pero “the more a text tries to be precise [...] the greater will be the number of gaps between the views” (Iser en *Ibíd*em: 142). Y estos huecos serán utilizados por el fan para proyectar su visión del texto.

La multiplicidad de significados funciona en un doble sentido: primero, tal y como se entiende en los *media studies*, cuando un texto sufre diferentes lecturas por parte de diferentes lectores; el segundo sentido es de aspecto cualitativo y hace referencia a los diferentes significados que un lector puede obtener de un texto, de manera que se genere un diálogo entre ambos. Ese diálogo supone una normalización del texto tal que “the gaps of indeterminacy can be filled in by referring the text to real” (*Ibíd*em: 143). El espectador rellena esos huecos a partir del horizonte de expectativas que se crea, convirtiendo el texto en una especie de espejo. Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho sobre la contextualización personal y sobre la polisemia que el lector arroja sobre la obra, dicho efecto espejo puede llegar a hacer del texto una forma de *heimat* en que el lector encuentra un refugio personal.

5.3.- La configuración del texto de culto a través de la intertextualidad a tres niveles.

En *Television Culture*, John Fiske pone dos condiciones para que un texto alcance la popularidad previa al estatus de culto: ha de ser polisémico y flexible (1987: 84). Esa flexibilidad ha de forzar una apertura “which enables its variety of viewers to negotiate an appropriate variety of meanings” (*Ídem*). Fiske propone una intertextualidad en dos sentidos: horizontal y vertical. La intertextualidad horizontal es aquella que existe entre los textos primarios, es decir los textos fuente; esta vincula las

series a través del género, los personajes o los contenidos. En cuanto a la intertextualidad vertical, es la existente entre el texto primario, el secundario (publicidad, prensa, estudios académicos, revistas, etc.) y la terciaria (la producida por la audiencia) (Ibídem: 108).

Antes de desarrollar la idea de Fiske en torno a la dimensión horizontal de la intertextualidad, abordaremos tres conceptos de Browne (en Gripsrud, 1995: 131) en relación con su propia noción de intertextualidad horizontal:

1. Megatexto
2. Supertexto
3. Texto.

El megatexto es todo aquello que se emite en televisión; el supertexto es el texto más aquellos discursos que lo preceden, suceden y se intercalan. Gripsrud establece un vínculo entre el texto y aquello que lo rodea y lo penetra. Este trata al texto y lo que lo rodea como un discurso único. En su estudio *Dinasty Wars*, pone el ejemplo de los anuncios de maquillaje que circundan el texto original en el caso de *Dinastía*.

Según Fiske, el género es el mayor articulador intertextual en la dimensión horizontal. Es una práctica cultural que produce una serie de significados que da lugar a similitudes entre programas por encima de aquello que los hace particulares. Los géneros pueden ser “intertextual or even pre-textual, for they form the network of industrial, ideological, and institutional conventions that are common to both producer and audiences out of which arise both the producer’s program and the audiences’ readings” (Fiske, 1987: 108). La intertextualidad, al igual que la polisemia, depende tanto de valores contextuales como de aquellos inherentes al texto, provocando en el caso del género una serie de resonancias que pueden ir desde el simple homenaje a la creación de un *spin-off*.

La dimensión horizontal de la intertextualidad propuesta por Fiske y el eje megatexto-supertexto-texto se inscribe dentro del conjunto de relaciones que Genette denomina como transtextualidad. Esta “transcendencia textual del texto” (1989: 2) adopta cinco formas posibles:

1. “Intertextualidad. Se trata de la relación de copresencia entre dos o más textos. La presencia afectada de un texto en otro, se manifiesta en forma de cita, plagio o alusión”
2. “Paratextualidad. Señales accesorias como el título, el subtítulo o el prólogo”
3. “Metatextualidad. Unir un texto a otro que habla de el sin citarlo”
- 4 “Architextualidad. Articulación de una relación muda en la que se articula una relación paratextual de pura pertenencia taxonómica”
- 5.“Hipertextualidad. Unir un texto A (hipertexto) a un texto B anterior (hipotexto)” (Genette, 1989: 9-14).

Estas formas de apropiarse del texto aparecen en la dimensión vertical de la intertextualidad propuesta por Fiske. A partir del texto original encontraremos variaciones, tanto en el nivel secundario como en el terciario, que adoptarán cada una de las categorías propuestas por Genette. También podemos encontrar variantes en la dimensión horizontal que pueden ir desde el *spin-off*, una serie derivada del producto original, o el simple homenaje hasta una serie clónica.

Retomando el concepto de dimensión vertical de la intertextualidad, en primer lugar está el texto primario, es decir, el texto fuente, la película o la serie de televisión en cuestión. A partir de esta se generan ecos en forma de textos secundarios y terciarios.

Entendemos como textos secundarios aquellos textos que hacen, de manera directa o indirecta, una labor de promoción del texto primario, una textualidad paralela. Los textos secundarios tienen como rol principal influenciar. Entre los textos secundarios más comunes están: los periódicos, las revistas especializadas, la publicidad, la radio y los estudios académicos; como caso excepcional están las biografías de actores y de personas involucradas en la series. La biografía supone una llamada de la ficción hacia la realidad, como un intento de romper la suspensión de la incredulidad en el que se mezclan elementos ficticios con elementos biográficos y que, a la larga, se convertirán en un elemento más de las narrativas de culto.

Puede parecer que los textos secundarios tienen como misión la promoción del texto primario. No obstante, su función principal es la de “hablar” sobre una obra en concreto. El discurso de la promoción directa está asumido directamente por el mercado de los productos derivados, que, en algunos casos, desarrollan narrativas complementarias a los mismos textos primarios; aunque se trata de una tendencia relativamente reciente. Si bien hace años ya existían novelas paralelas al texto primario,

como en el caso de *Star Trek*, estas solo cubrían cierta curiosidad por parte del espectador. Pero en la actualidad sucede que estos textos secundarios dedicados a promocionar de manera directa a los primarios tienen como segunda función rellenar los huecos dejados por el texto original. Esto sucede con las novelas mencionadas anteriormente, pero también con: videojuegos, cómics, juegos de mesa y juegos de cartas coleccionables (CCG); también las ediciones especiales de los DVDs que incluyen todo tipo de material extra a modo de autopromoción.

El fin de la circulación de los textos primarios son los textos terciarios, que se sitúan a nivel del espectador en sus relaciones sociales. Fiske los define como “texts that the viewers make themselves out of their responses, which circulate orally or in letters to the press, and which work to form a collective rather than individual response” (1987: 124). Los textos terciarios funcionan como “activadores textuales” que buscan una reacción desde dentro de la audiencia. Estos textos pueden tomar forma de cartas a la cadena de emisión, o hacer un retrato de alguno de los personajes protagonistas, o en palabras de Benjamin: escribir sobre él y escribir en él.

Una vez definidos los tres niveles de las relaciones textuales en la dimensión vertical, estos nos ayudarán a esbozar cómo se avala un texto para elevarlo al estatus de culto. Para Hills, los textos primarios tienen una serie de “familiaridades” que los hacen similares: “auterism, endlessly deferred narrative, and hyperdiegesis” (2002: 131). Estos tres aspectos surgen a modo de crítica a las tres características definitorias de Eco, que según Hills han quedado ancladas en el tiempo a causa del progreso tecnológico. Los largos periodos entre visionados se han reducido, y la llegada del DVD, como elemento analítico definitivo de un texto audiovisual, más la posibilidad de descargar o ver *on-line*, hacen que la perspectiva nostálgica del autor italiano haya quedado un tanto desfasada. Pero, por encima de cumplir una serie de normas, un texto de culto ha de desempeñar una función principal: “attract a fanatical following”, para lo cual el texto ha de tener algo “which fascinates their acolytes who view favourite shows time after time without diminishing enjoyment” (McGoohan en *Ibíd*em: 132).

La autoría es el primer concepto enunciado por Hills como rasgo definitorio de un texto de culto. Consiste en dotar de autoría a un producto que, por lo general en el ámbito televisivo, es anónimo o con una autoría de bajo perfil. El dotar de un autor a una serie de televisión tiene como consecuencia:

- Una idea de calidad, es decir, la imagen de alguien trabajando por detrás, ocupándose de los detalles, produce esa ilusión.
- El concepto de autoría eleva un texto a la alta cultura. La ilusión es la misma: el poder recurrir a alguien que ha “compuesto” un texto “con sus manos” hace que este parezca mejor que otro de carácter anónimo, que tendrá menos respaldo mediático que uno que esté firmado. Sin embargo, Hills apunta a que “the *auteur’s* extratextual ‘presence’ is in part produced by the fans themselves” (Ibídem: 133).

En segundo lugar, está el concepto de ‘narrativa indefinidamente diferida’ que consiste en no resolver nunca todas las tramas argumentales generales que tengan que ver con los personajes, de manera que éstos nunca estén definidos por completo. Este concepto de apertura lo podemos aplicar a la idea de literatura arcónica: el texto como un archivo del cual coger elementos y al que, al mismo tiempo, se pueden añadir otros. La narrativa indefinidamente diferida favorece los arcos argumentales en las series de televisión, factor fundamental para tener un público fiel. Estos pueden tener diversas duraciones: desde abarcar unos episodios hasta una temporada e incluso una serie al completo, como son los casos de *Babylon 5* (Sindicación y TNT, 1994-1998), *Star Trek: Deep Space Nine* o *Lost*. Este factor es tan importante en la consagración de un texto de culto que su colapso supone “a crisis point for any cult form” (Ibídem: 135). Otro efecto secundario de este tipo de narrativa es la aparición de personajes que siempre tienen la misma edad independientemente de la edad de los actores que los interpretan, dando lugar a unas historias resistentes a la realidad exterior (Bick, 1996: 44-52).

En tercer lugar, está la ‘hiperdiégesis’, esto es, la creación de un espacio narrativo vasto del que tan sólo se muestra una pequeña parte. Este concepto enlaza con la idea de “narrativa enciclopédica” enunciado por Murray. El caso más paradigmático de hiperdiégesis es el de *Star Trek*: la serie clásica, con tan solo tres temporadas, consigue inspirar un universo hiperdiegético compuesto por seis series y once películas; y, a pesar de eso, tan solo se atisba una pequeña parte de ese universo. La hiperdiégesis de los textos, en su afán de crear universos completos, da lugar a un mayor número de huecos, con lo que las posibilidades de reescritura y apropiación aumentan. Para Wolf,

incluso los mundos más cerrados pueden ser difíciles de ver en su totalidad y de ser cerrados (2012: 2).

La construcción de mundos de ficción, subcreación⁸², está normalmente limitada por las líneas argumentales. Si se enriquece el *background* la historia no avanza; el trasfondo se enriquece a través de apéndices, mapas, cronologías, glosarios, etc. (Ídem). Así podemos establecer una pequeña diferencia entre creador y autor del subcreador: este es un tipo especial de autor que deliberadamente construye un mundo imaginario (Íbidem: 23-24). En ese proceso de elaboración se hace una puesta a cero de los estándares del mundo primario (el real) creando: una nueva flora, fauna, lenguajes, geografía, etc. (Ídem). Esto implica una reconfiguración a nivel nominal en la que se ha de crear un nuevo lenguaje y dar nuevos nombres a cosas existentes. En el ámbito cultural, el subcreador concebirá nuevos objetos, artefactos tecnológicos, conceptos, costumbres, instituciones, etc. Normalmente surgen a partir de combinaciones de culturas existentes. En el campo de lo natural, deberá crear nuevos tipos de plantas, animales y nuevas especies y razas (Íbidem: 35-36). En tercer lugar, está el nivel más profundo, el ontológico, que determina “the parameters of a world existence; that is the materiality and law of physics, space, time, and so forth that constitute the world (Íbidem: 36).

Estos niveles de subcreación sirven para construir la integridad (*completeness*) y la consistencia. Para Wolf los mundos imaginarios son inevitablemente incompletos (Íbidem: 38) y la meta del subcreador es generar esa ilusión de integridad (Íbidem: 39). La consistencia se mide por el grado en el que el mundo es plausible, viable y sin contradicciones. Esta requiere una integración de elementos todos los cuales han de estar interconectados (Íbidem: 43). Las inconsistencias son tratadas por los fans como huecos (Íbidem: 45). La narrativa es la estructura subcreativa más habitual y se necesitan tres elementos básicos para que un mundo exista:

1. A space in which things can exist and events can occur.
2. A duration or span of time in which events can occur.
3. A character or characters who can be said to be inhabiting the world (Íbidem: 154)

⁸² J.R.R. Tolkien añade el prefijo sub para distinguirlo de la creación de Dios (Wolf, 2012: 6).

Se suele utilizar una serie de herramientas que ayudan a articular esos tres elementos sin entorpecer la narrativa: los mapas, las cronologías y las genealogías. Los primeros sirven para unificar el espacio y relacionarlo; las cronologías para organizar los eventos y la historia de ese mundo que dan pie a secuencias causa-efecto; y las genealogías son utilizadas para saber cómo están relacionados unos personajes con otros (Ibídem: 154-155). La profundidad en la construcción de los elementos básicos a través de esas herramientas repercutirá en la profundidad del nivel ontológico. El calado de dicho nivel vendrá determinado por la cimentación de una de las cinco estructuras que definen lo ontológico de la subcreación: por un lado, está la naturaleza, flora, fauna y física; la cultura, determinada por los habitantes y la historia de dicha civilización; desde la estructura cultural surge la lengua, lo que se puede expresar y el cómo hacerlo; la mitología surge de los niveles anteriores y de cómo es entendida la cultura; y la filosofía, la visión del mundo (Ibídem: 155).

Todos estos factores redundan en lo que más adelante veremos en este mismo capítulo sobre el canon, pero afianzan la hiperdiégesis como característica del texto de culto. Retomando a Hills, este puntualiza cómo cada uno de los niveles del texto enunciado por Fiske avala el estatus de culto de un texto. Para ello, utiliza tres definiciones en función del nivel de texto, de lo que aporta cada uno a dicho estatus:

Definition I: Cult TV can be defined through textual analysis, and depends on texts.

Definition II: Cult TV can be defined through an analysis of secondary texts or inter-texts, and depends on these inter-texts.

Definition III: Cult TV can be defined through an analysis of fan practices, and depends on fan activities (Hills, 2004: 509-510).

En el primer caso, en el que el texto de culto se define a sí mismo como tal, se desprenden una serie características que da lugar a que eso sea así. La primera idea que lanza el autor se basa en su concepto de hiperdiégesis, expandiéndolo de una manera más lúdica: un texto ha de recrearse en sí mismo, crear universos alternativos partiendo del universo original. Eso solo se puede conseguir desde la reiteración y la acumulación de datos del segundo. Se ha de procurar aliviar la tensión del universo original a través de un universo alternativo en el cual se nos muestra a los personajes viviendo otro tipo de vida, o haciéndolo de otra manera. Dos ejemplos canónicos de esta tendencia son: el universo paralelo *mirror* de *Star Trek*, en el que los personajes que, en el universo

original, son villanos se convierten en héroes y viceversa; o el universo paralelo de la serie *Buffy, Cazavampiros*, en el que los personajes también invierten su personalidad original. Es decir, se trata de realizar variaciones diegéticas de los textos para mantener el interés sobre los mismos.

Otro aspecto que hace que un texto sea de culto, aunque en la actualidad puede haber quedado desfasado (al menos en la ficción comercial pero no tanto en la de carácter fantástico), es presentar personajes no sexualizados (que no asexualizados) a través de protorrelaciones principalmente heterosexuales. Se trata, por lo general, de universos heteronormativos en los que Gwenllian-Jones categoriza dos tipos de relaciones principales:

1. Primary relationships between a male and a female character, which signal a mutual sexual attraction that is never fully realized (Mulder and Scully [*The X-Files*], Picard and Crusher [*Star Trek: The Next Generation*], Aeryn Sun and Crichton [*Farscape*]) or which cannot progress beyond romance (Buffy and Angel [*Buffy, The Vampire Slayer*], Catherine and Vincent [*The Beauty and the Beast*])
2. Primary relationships between characters of the same sex (Kirk and Spock [*Star Trek*], Hercules and Iolus [*Hercules: The Legendary Journeys*], Xena and Gabrielle [*Xena: Warrior Princess*]) (Gwenllian-Jones, 2000: 89).

Los otros dos aspectos que Hills atribuye al texto de culto en sí mismo son los mencionados anteriormente de autoría y narrativa indefinidamente diferida.

Sin embargo, la consecución del estatus de culto para un texto se consigue a partir del momento en que los textos secundarios, a los que Hill denomina intertextos, lo refrendan como tal. Pero a pesar de su importancia al adjudicar el estatus de culto a una serie de televisión no existen criterios definidos a la hora de dar ese estatus a una serie de televisión.

Hills divide los textos secundarios cuya labor es darle a un texto el valor de culto en dos clases: la prensa generalista; y la prensa (revistas) especializada. En este terreno, la prensa generalmente se centra exclusivamente en dos actividades, la crítica y la promoción a través de la parrilla diaria de televisión. En cuanto a la prensa especializada, a pesar de que también tiene parrillas entre sus contenidos, estas se centran en contenidos específicos y con una franja geográfica y mediática más amplia. Podríamos tomar como ejemplo cualquiera de las revistas anglosajonas sobre ciencia

ficción (*Cult Times*, *SFX*, *Dreamwatch*): estas incluyen la parrilla de todas las cadenas generalistas, las de pago, satélite, etc. e incluso, si llega el caso, la programación estadounidense. Otra variable bajo la que operan estas publicaciones es la anticipación, lo que en la actualidad conocemos como *spoiler*, que se produce a través de rumores y entrevistas a los actores protagonistas de las series. Aunque los intertextos tienen que refrendar al texto primario, en realidad lo que hacen es activarse mutuamente de manera que se produce una ratificación vertical de la intertextualidad. Para ello debemos considerar ambos textos como elementos de culto que han de cumplir las siguientes condiciones: “cult as anti-mainstream, cult as being adopted by distinctive, elevated and discerning fan audiences, cult as emerging over time, and cult as textually innovative or unusual” (Hills, 2004: 517).

Las condiciones vinculadas al culto dan paso a la entrada de nuevos intertextos producidos por los creadores de textos primarios: los productos derivados. Determinan de manera definitiva si un texto es o no de culto, esto es “a special object of devotion” (Ibídem: 516).

La tercera definición propuesta por Hills se debe a que los “fans are so keen to legitimate, defend and analyse their own consumption of Cult TV” (Ídem: 517) y para ello llevan a cabo una serie de acciones:

1. Organizan una red intertextual.
2. Utilizan el término “culto” de manera consciente
3. Forman sociedades de apreciación (clubes, asociaciones), lo que conduce posteriormente a los eventos sociales.
4. Crean de manera inconsciente un mercado para la venta de productos derivados.

En resumen, los fans se convierten en una ‘audiencia nicho’, un pequeño gran sector que ha hecho cambiar las políticas de emisión de las series del *broadcast* al *narrowcast* (Ibídem: 521).

A partir de la percepción del *fandom* y de su propia conciencia como tal, podemos definir tres tipos de culto en función del texto, el horario y el tipo de emisión:

1. The type of cult that follows in the tradition of *Star Trek*, being a primetime show that fails to attract a sufficiently large mass audience but which does attract a substantial minority of ‘avid fans’
2. The type of cult that first appears on cable or in ‘fringe timeslots’ rather than primetime, and which represents ‘a category of cult programming [...] never intended to reach a mass audience’
3. The type of cult that exists institutionally between the network prime-time model and the cable/fringe/syndication market’ (Reeves, Rodgers y Epstein en Ídem).

Así pues, podemos decir que el culto debe definirse como tal en los tres niveles. En ningún caso debería fallar el apoyo de alguno de ellos a la hora de que este adquiriera dicho estatus.

5.4.- El canon como valor de culto.

Si existe un valor apreciado por los fans y que hace que un texto sea de culto por derecho propio, ese es el canon. Esta palabra de origen griego denomina, en la tradición católica, a aquellos libros considerados sagrados que gozan de un prestigio y una serie de privilegios que los distinguen. Aquellos que no lo son se consideran apócrifos, textos dudosos, rechazados por la iglesia (Busquet, 2005: 47). Según la RAE, en su primera acepción quiere decir “regla” o “precepto”; y en la segunda, “catálogo” o “lista”. En relación con un texto, el canon no deja de ser eso, una serie de reglas o preceptos que marcan el funcionamiento de dicho universo, que contiene en sí mismo un catálogo o lista de elementos fijos y variables que se comportan según esas reglas, lo cual también nos remite a la taxonomía católica. Al concepto de canon⁸³ le acompañan otros dos: *fanon* y *universo expandido*.

Pero antes de desarrollar estos tres conceptos hay que adentrarse en el de los mundos posibles, enunciado por Dolezel en *Heterocósmica*, que puede vincularse a la producción creativa del *fandom*. Como veremos más adelante, consiste en ver en esos universos ficcionales canónicos la oportunidad de que surjan otros universos posibles, ya sea dentro o fuera de ese canon. Para ello, partimos de la siguiente idea: “nuestro mundo real está rodeado por una infinidad de otros mundos posibles” (Bradley y

⁸³ El concepto de canon se puede estudiar desde otra perspectiva, ya que el canon “ens du a la discussió sobre els nivells de cultura, vinculat al grau de qualitat d’una creació. Percebre l’bra d’art en un sentit estètic vol dir: descriure els trets estilístics, situar la obra com la creació d’un autor dins d’un període i dins del marc d’un gènere artístic i d’un estil concret” (Busquet, 2005: 45).

Schwartz en Dolezel, 1998: 30), entendiendo siempre como mundo real aquel creado y que goza de dicho estatus en el universo canónico.

Para Eco, un mundo consiste en:

[...] un conjunto de *individuos* dotados de *propiedades*. Como algunas de esas propiedades o predicados son *acciones*, un mundo posible también puede interpretarse como un *desarrollo de acontecimientos*. Como ese desarrollo de acontecimientos no es efectivo, sino precisamente posible, el mismo debe depender de las actitudes proposicionales de alguien que lo afirma, lo cree, lo sueña, lo desea, lo prevé, etc. (Eco, 1987: 181).

Retomando las palabras del propio Eco: hay que amueblarlo. Y se hace, por lo general, con una representación del mundo real, ya sean objetos estáticos o variables y con relaciones fijas o eventuales.

Gwenllian-Jones establece cuatro tipos principales de desarrollo narrativo⁸⁴ en función del mundo en el que habitan los personajes protagonistas: “Travelogue, nodal, combination and portal” (2004:87).

El primer formato consiste en que los protagonistas van viajando por un territorio concreto, superando obstáculos y ayudando a otros a superarlos. En este tipo de historias los personajes secundarios aparecen cuando los protagonistas llegan al lugar donde se va a desarrollar el episodio y desaparecen cuando estos se van. Un ejemplo claro de este tipo de desarrollo es *Xena, la princesa guerrera* (*Xena: Warrior Princess*, Sindicación, 1995-2001).

El segundo modelo de desarrollo es el nodal, consistente en que todas las historias se desarrollan en un solo espacio, de manera que los personajes secundarios están, por lo general, de paso. *Babylon 5* y *Star Trek: Deep Space Nine* son ejemplos clave para entender este tipo de historias ya que ambas series transcurren en bases espaciales.

El tercer modelo, el de combinación, utiliza elementos de los dos anteriores, es decir, los protagonistas viajan a través de un espacio en el que pasan la mayor parte del tiempo. Este modelo es el que podemos ver a partir de la serie clásica de *Star Trek*, en la

⁸⁴ Siempre refiriéndonos a la televisión de culto canónica: el fantástico y sus variantes.

que los protagonistas van de planeta en planeta (*travelogue*) a bordo de la nave Enterprise (*nodal*).

Para acabar, está el formato portal, que es una derivación del nodal. Consiste en un espacio único que sufre variaciones a partir de la intervención de un mecanismo o ritual que desplaza a los protagonistas a otra realidad o bien atrae seres de otras realidades a la de los protagonistas. Como ejemplos de este tipo de modelo están la franquicia *Stargate* y *Buffy Cazavampiros*.

Pero la construcción de un mundo no depende solo de la constitución física del espacio, sino también de los personajes que estén en él y, lo que es más importante, la cantidad. Dolezel establece que hay dos tipos de mundo: el unipersonal y el multipersonal. El primero de ellos es un mundo en el cual la intencionalidad aparece como una cualidad mental, ya que se trata de un mundo interior con una estructura precaria y artificial en el que solo tiene cabida una única persona. En cambio, los mundos multipersonales son aquellos en los que existen como mínimo dos personas, lo cual nos da una posibilidad de interacción mínima en función de la actuación social y, sobre todo, una fuente inagotable de mundos posibles.

La interacción nos ofrece la posibilidad de la “narración autorizada” (Dolezel, 1998: 214), esto es, hacer “real” algo que existe en la mente de alguno de los interlocutores, ya que es su experiencia la que lo pone en el mundo y la palabra la que lo autoriza. La narración viene verificada por los narradores y los personajes ficticios (Ibídem: 217). Pero sucede que, a lo largo de la interacción de los personajes, hay cosas que se explican, se autorizan y se convierten en un hecho, y otras de las que no se sabe, se intuyen tan solo o se las cita de manera escueta y se convierten en un hueco.

Este concepto dual *hueco/hecho* (Ibídem: 241) consiste en que: el hueco hace referencia a aquello que se omite dentro de una narración, mientras que el hecho es aquello explicado dentro de la misma. Ambos conceptos se conjugan con lo implícito, aquello que se presupone de un texto. Aplicando dichas ideas al tema que nos ocupa, podemos relacionar el concepto de *hecho* con el de canon, mientras que el de *hueco* lo podemos vincular al de *fanon*, noción que se desarrollará más adelante.

Existe otro concepto aplicable a lo que hemos visto hasta ahora, sobre todo en la primera parte de este capítulo. Se trata de la *enciclopedia ficcional*: “el conocimiento acerca de un mundo posible construido por un texto ficcional” (Ibídem: 252). O dicho

en palabras de Umberto Eco: el *background* cultural de las series de televisión en función del cual se pueden construir otros mundos a partir de uno dado.

Una de las aplicaciones de las teorías de Dolezel al concepto de televisión de culto es el uso del sufijo "-verso" (por universo) para dar nombre al espacio físico y social en que se mueven los personajes de una serie de televisión (el *mirrorverse* de *Star Trek* en el que los personajes de la serie pasan a formar parte de otra raza), de un cómic, o de un videojuego (*Shin Megami Tensei: Persona 3* (2006) de Katsura Hashino, en el que los personajes se mueven en dos espacios sociales diferentes, la ciudad japonesa de Iwatodai y una ciudad paralela a esta en la que los monstruos y las fuerzas del mal se manifiestan). Para Hills, la riqueza de un texto de culto reside, entre otras cosas, en su capacidad para poder generar variaciones diegéticas. Dolezel los denomina protomundos canónicos, y distingue entre “paralelos, complementarios y polémicos o antimundos” (Ibídem: 287-288). Es decir, podemos equiparar el concepto de metaverso al de mundo real y el de universo paralelo al de protomundo canónico.

Así pues, el concepto de canon, aparte de ser un conjunto de hechos que hacen que aceptemos un texto como “authentic and, within the fandom, known by all readers in the same way that myth and folk-tale were once commonly known” (Pugh, 2005: 26). No obstante, esta visión es un tanto poética, ya que, en la actualidad, el canon viene definido por los poseedores de los derechos de la propiedad intelectual, que determinan lo que es canónico y lo que no. Pero es cierto que dicho canon ha de ser legitimado de algún modo por el propio *fandom*.

El nivel de canonicidad de un texto viene definido por la apertura del mundo creado. En el caso de que se trate de un mundo abierto, aquel en el que se puede seguir añadiendo material, se deberán establecer grados de canonicidad que tendrán que ver con los niveles de autoría⁸⁵.

El otro concepto enunciado anteriormente es el *fanon*, que hemos vinculado con el *hueco*. Los huecos son aquellos espacios dentro de una historia que el lector rellena gracias al contexto de la misma y que antes hemos relacionado con una proyección del fan sobre el texto. Esta es, en gran medida, la labor que hace el *fandom* a través de su propia producción y la veremos de manera desarrollada en el próximo capítulo. En este caso, consideramos el *fanon* constituido por aquellos hechos que aparecen de manera

⁸⁵ Como ejemplo práctico de los grados de canonicidad en función del canon revisar el apartado 17.3 dedicado a la evolución y estructuración del canon de *Star Wars*.

repetida en la producción creativa del *fandom* y que son aceptados por los fans, aunque no tienen relevancia en el canon. Para Wolf, el *fanon* es un término que se utiliza “to describe the theories and gap-filling ideas that many fans think are canon when they actually are not” (2012: 279). La producción del *fandom* tiene como ejes centrales tanto el canon, para explotar los hechos “reales”, como el *fanon*, para rellenar huecos y generar un continuo espacio-temporal propio. Estas acciones dan lugar a que, tanto los creadores de estas piezas como aquellos que pueden considerarse fans, incluyendo a los *lurkers*, han de tener un conocimiento de los textos legítimos, así como de los “ilegítimos”, para poder interpretar estas creaciones.

Por otro lado está la noción de *universo expandido*, esto es, aquellas historias que amplían el universo canónico y que están licenciadas por los poseedores de los derechos de la propiedad intelectual. No son completamente canónicos y pueden ser rechazados o reescritos por la industria para hacerlos canónicos. Estamos ante una categoría textual en la que prima tanto el beneficio económico de las empresas como el interés por satisfacer las ansias de cronología que tienen los fans.

Pero el canon tiene cinco elementos narrativos en función del canon: la secuela, la precuela, la mediocuela, la transcuela y la paracuela. La secuela tiene lugar después de una historia existente, comparte elementos con esa narración y toma ventaja de la popularidad del texto primario (Ibídem: 205). La precuela es una historia que sucede antes del texto original; actúa como trasfondo de esa obra y reposa en el conocimiento de la audiencia (Ibídem: 207). En tercer lugar están las mediocuelas, que se sitúan entre historias ya existentes. Esta categoría se divide en dos: intercuelas e intracuelas. La primera sucede entre dos narrativas, y la segunda tiene lugar en un hueco de una única obra (Ídem). La transcuela está destinada a cubrir un espectro cronológico mucho más amplio, ya que se dedica a mostrar un contexto histórico de una serie de obras (Ibídem: 209). La última categoría son las paracuelas, son aquellos eventos vistos desde otra perspectiva u otros personajes (Ibídem: 210).

Una vez planteado cómo se define un texto de culto, cómo se construye, expande y qué elementos lo componen, queda por ver las características concretas de los textos de culto por los cuales el *media fandom* siente devoción: la *televisión de culto* o *cult TV*.

5.5.- El *cult* audiovisual.

El concepto de culto es utilizado para definir un tipo de producción cultural que abarca desde algo muy minoritario hasta los fenómenos mediáticos de masas, de manera

que no existe una relación directa entre el concepto culto y el producto cultural. De hecho, el término "de culto" en el ámbito audiovisual va ligado en ciertas ocasiones al de "clásico": cualquier título que en su momento generara un mínimo de expectación y crease cierta tendencia puede considerarse en la actualidad como de culto, por ejemplo la mencionada anteriormente *Casablanca*. Aunque en el ámbito cinematográfico decir que una película es de culto puede ser una experiencia totalmente contraria a la de la película dirigida por Curtiz, el vértice del culto se desplaza hacia aquellas producciones de baja calidad y con pocos medios que optan por enfrentarse a todos los niveles con el gusto predominante, aunque en la actualidad pueden virar hacia el *blockbuster*.

Se trata de un concepto difícil de definir, debido a la cantidad de textos que hay en la actualidad a los cuales se les aplica dicho estatus, el cual implica "a value judgement (to describe a work as 'cult' is to admit it to a pantheon) and certain forms of connection to cultural objects (its functions in a community of appreciation)" (Le Guern, 2004: 5). El juicio de valor implica una respuesta del espectador que sea "medible" en un aspecto cualitativo y no cuantitativo, y que forme parte y que sea equiparable a otros textos considerados de culto. Valga como ejemplo *Avatar* (James Cameron, 2009), película con gran éxito en taquilla pero que no ha dejado huella en la cultura pop contemporánea como alguna de sus coetáneas⁸⁶.

En segundo lugar: un texto no puede convertirse en objeto de culto si no es por el apoyo de los seguidores, pero habrá que tener en cuenta otro factor, el contexto. El texto de culto depende mucho de su recepción: puede tener un valor u otro dependiendo de la cadena en que se emita, los horarios, la publicidad que lo interrumpe, etc. Además, el texto de culto tiene como condición *sine qua non* la capacidad de generar otros textos a partir de sí mismo. Le Guern detecta cinco aspectos recurrentes que participan a favor de un texto para que este sea de culto:

1. The cult expresses the attribution of a value;
2. It functions as a unifier that produces groups and communities of spectators;
3. These groups are most often limited to audiences of a "happy few" but can also unite members of the same generation (the cult then takes on a countercultural value);
4. The group maintains enthusiasm for the cult text;

⁸⁶ "Five Years Ago, 'Avatar' Grossed \$2.7 Billion But Left No Pop Culture Footprint", de Scott Mendelson, en <http://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2014/12/18/avatar-became-the-highest-grossing-film-of-all-time-while-leaving-no-pop-culture-footprint/> [Consulta 18/12/2014]

5. The concrete manifestation of this relationship is expressed in the practice of rituals (2004: 9).

El texto aparece como un elemento creador y cohesionador de colectivos. Si Fiske apuesta por una intertextualidad vertical para que un texto sea de culto, Le Guern establece ese estatus a partir de la extratextualidad: los fans, en gran medida, dan el valor de culto a un texto en función de la forma en que la audiencia lo celebra.

Desde finales de los sesenta, con la llegada de *Star Trek* a las pantallas, el término "de culto" se ha aplicado de manera escasa a las producciones televisivas. La falta de unas coordenadas claras para aplicar un concepto como clásico a las series de ficción ha sido un factor determinante para que la producción audiovisual dedicada a la pequeña pantalla no fuera tildada de culto. En el momento que la producción televisiva va aumentando de calidad, algunos de los primeros textos se convierten en clásicos para luego tornarse en televisión de culto. Aldo Grasso reflexiona sobre este fenómeno:

La televisione è diventata 'di culto'. Solo qualche anno fa era persino difficile immaginarlo, perché la tv era relegata al più basso grado della gerarchia del gusto, bollata come triviale ed effimera, oggetto di un consumo distratto, a scarso investimento emotivo.” (en Scaglioni, 2006: ix)

En esta conversión han intervenido dos factores⁸⁷:

1. La búsqueda por parte de los productores de mensajes de un mínimo común denominador entre los espectadores.
2. Imaginar a un público diferente, que solicite y que demande una forma de contar las historias diferentes a cómo se habían hecho hasta este momento.

Esto ha sucedido sobre todo en la televisión estadounidense a través de la ficción serial, incluyendo a las *sitcoms*. Esta nueva forma de abordar la ficción ha dado lugar a lo que conocemos como *must-see-television*, concepto que se venía utilizando desde la década de los ochenta, pero que toma consciencia de sí mismo con el estreno de *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991) (Jancovich, 2003: 2), y se va formando a través de una serie de programas destinados a ser de culto desde un primer momento. En muchas

⁸⁷ Construidos en torno a una programación que se mueve entre la programación de ‘lo menos censurable’ y la de lo ‘más respetable’. La primera es aquella pensada al segundo, susceptible de no ser vista y la segunda aquella programación pensada en años, shows televisivos hechos con la idea de ser revisitados en años (Johnson, 2010: 137).

ocasiones, se fuerza esa condición desde la misma industria a través de textos secundarios, principalmente páginas *web* que invitan a la participación de los espectadores. Desde ese punto de vista podemos establecer que, a día de hoy, un número importante de las series de televisión estrenadas en Estados Unidos nace con voluntad de ser de culto, apoyándose para ello tanto en textos secundarios como terciarios. De hecho, las compañías crean páginas *web* a modo de clubes *on-line* que buscan potenciar la dimensión extratextual de los textos primarios.

Se puede establecer el inicio de la *cult TV* actual con *Twin Peaks*, un producto destinado a marcar la diferencia y creado para ser de culto deliberadamente. Esta serie tiene otra característica que la define como la primera serie con ese estatus: su creador, David Lynch, un director de cine considerado de culto, tanto por la inaccesibilidad de sus películas como por lo relativamente minoritario de su cine en aquel momento. La entrada de Lynch en el mundo de la televisión relanza la figura del autor televisivo como creador. Este director estadounidense diferencia sus películas de culto de la serie de culto que está creando a través de la serialidad reforzada por un arco narrativo principal, “¿quién mató a Laura Palmer?”, trufado de más de una decena de tramas secundarias que afectan a los habitantes de la población que le da título y deudora en algunas tramas y estéticas de las *soap operas* estadounidenses.

Gwenllian-Jones y Pearson señalan una diferencia principal entre el cine de culto y la televisión de culto: “the 90 to 120 minutes of a single film, or even the several hours of a series such as *Star Wars*, cannot possibly provide the scope for narrative developments offered by the hundreds of hours of a long-running television program” (2004: xi). Pero no solo la duración, la extensión hiperdiegética y la narrativa indefinidamente diferida han de ser considerados como valores a la hora de construir una narrativa amplia. También hay que considerar la flexibilidad y la capacidad de adaptarse a lo que los espectadores soliciten y de mutar en función de las necesidades de la historia. Sin embargo, la afirmación de ambas autoras está basada en un valor cuantitativo⁸⁸, es decir juzgan la riqueza de tramas en función de la duración del texto primario, olvidándose de que son textos de culto, cuya vida va más allá de la pantalla.

⁸⁸ El ejemplo que ponen las autoras con *Star Wars* tampoco es el más adecuado. Si comparamos la saga galáctica creada por George Lucas con la franquicia de *Star Trek*, la cual cuadruplica en horas a la primera, nos encontraremos que la expansión diegética del universo *Star Wars* es igual que el que nos ofrece la franquicia creada por Gene Roddenberry. A ello hay que sumarle el universo expandido de cada una, integrado por novelas, cómics, videojuegos, juegos de mesa, etc.

Por ello hay que tener en cuenta dos factores: en primer lugar, se refieren a un desarrollo *on screen* de las tramas, olvidándose del *off screen* y de aquellos textos secundarios, como novelas, cómics o videojuegos que no solo complementan la historia sino que exploran nuevas tramas y relaciones, es decir el universo expandido; en segundo lugar, dejan completamente de lado los textos terciarios que se han visto potenciados por una “circulación continuada” de textos primarios a través de los nuevos formatos, como el DVD que ofrece una nueva expansión diegética a través de los extras, escenas eliminadas, etc.

Estas autoras consideran que los géneros que podemos considerar de culto, por lo general pero no exclusivamente, pertenecen a uno u otro de los géneros fantásticos: ciencia ficción, fantasía, horror o ficción especulativa. Estos géneros y sus correspondientes subgéneros permiten desarrollar “non-linear narratives that can go backward and sideways as well as forward, encompassing multiple time frames and settings to create a potentially infinitely large metatext” (Ibídem: xii).

El número de series pertenecientes a estos géneros aumenta a mediados de los noventa con la llegada de *Expediente X (The X-Files)*, que podemos considerar como la primera serie de culto de la nueva era, obteniendo su estatus a partir de la intervención de los fans. A eso hay que sumar la aparición de canales destinados a nichos de audiencia específicos, siendo el más conocido el *Sci-Fi Channel* (en la actualidad *SyFy*). Estos canales “constitute and target ‘cult’ audiences by defining their program content in terms of genre” (Ídem) constituyendo en sí misma un nicho que promociona cada una de sus producciones seriadas como la siguiente serie de culto.

Así, podemos considerar las series que conforman la televisión de culto como unos textos predeterminadamente orientados, no solo por el género y la temática sino por estar destinadas a un tipo de público muy específico. Hay que sumarle unas plataformas muy concretas de emisión destinadas a este tipo de productos y que además tienen conexión con una serie de subculturas muy concretas: ciencia ficción, fantasía, horror, *conspiranoia* o ufología. (Gwenllian-Jones, 2003: 166). Otra característica de la *Cult TV* es su capacidad para construir ficciones que abarcan diferentes formatos, entre los que destacan los productos derivados. Por eso, los productos audiovisuales de culto están tan enfocados principalmente hacia nichos de audiencia muy concentrados.

La utilización del género como elemento articulador de la televisión estandariza y favorece las formas de consumo y distribución, dando como resultado la creación de

productos muy específicos. No obstante, en la actualidad la adscripción al género fantástico no es un requisito para adquirir el estatus de culto.

Para Mittell, “since the late-1990s, dozens of television series have broadened the possibilities available to small-screen storytellers to embrace increased seriality, hyperconscious narrative techniques [...] and deliberate ambiguity and confusion” (2009). Esas nuevas ficciones televisivas han cambiado el patrón de consumo creativo de los fans, estos focalizan su participación en torno al texto primario a través de “core narrative text than the proliferating paratexts and fan creativity that typify spreadable media” (Ídem). El usuario ha pasado de analizar a través de la creatividad a profundizar en la complejidad del texto, “probing beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling. Such programs create magnets for engagement, drawing viewers into the storyworlds and urging them to drill down to discover more” (Ídem). De ahí que este autor se refiera a estos textos no como de culto sino como taladrables (*drillables*), se trata de textos de gran complejidad y densidad que hacen surgir otro tipo de *fandom* que denomina forense (*forensic*).

Sin embargo, a pesar de todos los parámetros dados por los teóricos, falta saber qué es un texto de culto para el fan. En opinión de Javier Peinado, miembro del Club Star Wars Madrid, un texto de culto:

[...] es una combinación de crear ese fenómeno en el momento adecuado (un momento en el que "cale" a la gente) y de dotarlo con una serie de características que le hacen único y especial al tiempo que cautivan y atraen de forma irresistible por factores diversos: personajes carismáticos, buenas historias, referencias mítico-religiosas a nuestro mundo...creo que es un cóctel que surge una vez cada mucho tiempo, de ahí que sea imposible de prever. Muchos fenómenos del *fandom* surgieron sin intención de levantar el revuelo que levantaron en su día y que en su momento siguen haciendo. Fue la coincidencia, la buena fortuna de una gran idea que triunfó de forma sensacional. Pienso que, en resumen, la clave de que algo se convierte en un fenómeno de masas y otra cosa no es la idea. Una buena idea bien llevada a cabo, capaz de enganchar y emocionar.⁸⁹

Para Ignacio López, presidente del Club Star Trek España durante el periodo 2008/2010:

⁸⁹ Entrevista realizada el 07/03/2010.

El secreto está en conectar con la audiencia. *Star Trek*, por ejemplo, para unas personas funciona como serie que les fascina debido a las naves, para otros es por la relación personal de los personajes, para otros es el sentimiento de optimismo hacia el futuro, o el código ético tan abierto... Conectar en alguno de estos factores con el espectador hasta el punto de hacer que tenga ganas de ver un mismo episodio varias veces es básico para generar fans.⁹⁰

En ambos casos se apela al factor sentimental como aspecto principal, pero también son los valores contextuales los que le dan un valor añadido para que el fan considere de culto su texto favorito.

En este capítulo hemos visto cómo se configura un texto de culto. En sus orígenes están en “estado de partitura”, lo que les da la posibilidad de reinventarse a sí mismos a partir de unos parámetros fijos, creando obras de arte cuyo valor se afina en el servicio al culto. Por otro lado, Eco pone de manifiesto que un texto de culto es aquel que se visiona de manera repetitiva y cumple tres características principales: está completamente “amueblado”; es desmontable; y es un texto de textos.

Para que un texto pueda ser considerado como de culto, ha de establecer ciertos lazos extratextuales con la audiencia y estar abierto para generar cuotas de polisemia que permitan a los receptores “participar” en el texto original. Dicha participación irá en función de los huecos que existan en las tramas y en la definición de los personajes. Por otro lado, el texto desarrolla una serie de intertextualidades en dos ejes, horizontal y vertical. La primera se desarrolla entre textos primarios, por lo general, con el género como nexo. La intertextualidad vertical se produce a tres niveles: textos primarios, secundarios y terciarios. Los secundarios son los textos paralelos al original y los terciarios los creados por el espectador. En el momento que estos tres niveles se conjugan para cumplir la función para la que están destinados, dichos textos adquirirán el estatus de culto.

Otro hecho fundamental en la configuración de un texto de culto es la creación de un canon, constituido por los hechos acaecidos en el texto primario que funcionan a modo de enciclopedia ficcional y da lugar a la creación de un *fanon*, hechos acaecidos de manera regular en la producción del *fandom*. También hemos visto que la televisión de culto surge por dos motivos: el apoyo de la audiencia, que crea unos ritos para estos

⁹⁰ Entrevista realizada el 05/03/2010.

textos; y, como consecuencia, la producción pasa de *broadcast* a *narrowcast* en busca de sectores de audiencia reducidos.

6.- De la lectura a la reescritura: aproximación a la apropiación de textos como forma de lectura (consumo) definitiva.

“Una literatura difiere de otra [...] menos por el texto que por la manera de ser leída”

Jorge Luis Borges – *Otras inquisiciones* (1966: 158)

En las primeras páginas de *El principito* de Antoine de Saint-Exupéry, el protagonista explica que, cuando era niño, dibujaba una silueta que, a primera vista, parecía un sombrero; es lo que ven los adultos, mientras que él había querido dibujar un elefante dentro de una serpiente. Nos encontramos con un caso en el que el autor ve más allá que el espectador, pero, en la relación entre los fans y los textos primarios, sucede completamente al revés que en *El Principito*: son los aficionados quienes ven, o quieren ver, más allá del sombrero.

En el presente capítulo, profundizaremos en aquellos aspectos relacionados directamente con la apropiación de textos por parte del fan. Primero, realizaremos una aproximación teórica al proceso que da lugar a esa interpretación. Y luego abordaremos las estrategias de adaptación de textos primarios.

6.1.- De la “cacería furtiva” a la decodificación.

El proceso de apropiación de textos comienza siempre con un acto que, en primera instancia, nos podría parecer pasivo: la lectura. No obstante, puede desembocar en un acto creativo y por tanto activo.

En *Invencción de lo cotidiano*, Michel De Certeau pone de manifiesto la reducción y el acorralamiento que el lector y, por ende, el espectador sufren por parte de las industrias culturales, de manera que:

Sus fabricaciones [de los consumidores] se diseminan en la cuadrícula de la producción televisada, urbanística y comercial. Todavía son menos visibles cuando las redes del medio se hacen más estrechas, obedientes, totalitarias. Proteiformes entonces, o grises, desaparecen en las organizaciones colonizadoras cuyos productos ya no dejan el sitio en el cual los consumidores pudiesen identificar su actividad. El niño garrapatea todavía y mancha su libro escolar; aun cuando sea castigado por este crimen, se hace un espacio, firma su existencia como autor. El televidente ya no escribe nada sobre la pantalla del receptor. Resulta despojado del producto, excluido de la manifestación. Pierde sus derechos de autor, para volverse, pareciera, un mero receptor (De Certeau, 1996: 37).

Dos ideas del autor refuerzan la imagen del consumidor/lector/espectador cercado: la primera es el hecho de que la masa no tiene acceso a la alta cultura; sin embargo, y este es el segundo factor, la gran audiencia se reúne en torno a los medios de comunicación de masas. Esa concentración alrededor de determinados medios da lugar a una percepción que los emisores moldean a los espectadores, suponiendo “que ‘asimilar’ significa necesariamente ‘volverse parecido a’ lo que se absorbe, y no ‘hacerlo semejante’ a lo que se es, hacerlo suyo, apropiárselo o reapropiárselo” (Ibídem: 178). Pero no ha de considerarse como un factor negativo: Johnson aplica la ‘curva del dormilón’ a este contexto, en virtud de la cual “las formas más degradadas de diversión de masas resultan ser, pese a todo, las más nutritivas” (2010: 21), las que dan pie a la adquisición de contenidos.

La reapropiación se inicia con la lectura y la construcción de significaciones que se articulan a partir de dos acciones ligadas al acto de leer: una “expectación (esperar)” y “una anticipación (formular hipótesis)” (De Certeau, 1996: 181). De esta manera, “toda lectura modifica su objeto” (Charles en Ídem), es decir, sin tomar el lugar del autor, el lector crea algo diferente a lo que el texto es en su origen, dando lugar a “una pluralidad indefinida de significaciones” (Ibídem: 182). En otras palabras, el texto se constituye como tal en relación con el lector a través del acto de leer, acción en la que, según De Certeau, se generan dos tipos de “espera”: la “que organiza un espacio legible (una literalidad), y la que organiza un camino necesario hacia la efectuación de la obra

(una lectura⁹¹)” (Ibídem: 183). Este autor define la lectura, en el sentido de la interpretación, como la búsqueda de “un tesoro oculto en la obra” (Ibídem: 184) que da lugar a tres tipos de interpretación: la literal, la heterodoxa y los insignificantes. Las interpretaciones heterodoxas no están de acuerdo con lo ‘impuesto’ por la literalidad, siendo esta la guía impuesta por el autor y los condicionantes sociales, y convirtiendo “el texto en un arma cultural, un coto de caza reservado, el pretexto de una ley que legitima, como ‘literal’, la interpretación de profesionales y de intelectuales socialmente autorizados” (Ídem).

La heterodoxia como intérpretes de un texto dado sitúa a los lectores

[...] muy lejos de ser escritores, fundadores de un lugar propio, herederos de labriegos de antaño pero sobre el suelo del lenguaje, cavadores de pozos y constructores de casas, los lectores son viajeros: circulan sobre las tierras del prójimo, nómadas que cazan furtivamente a través de los campos que no han escrito, que roban los bienes de Egipto para disfrutarlos (Ibídem: 187).

Dicha cacería furtiva se establece como la acción en la que el lector, a través de una lectura heterodoxa, da lugar a un crecimiento de la influencia del receptor, “a medida que decrece la institución que lo controlaba” (Ibídem: 185). De esta lectura surge un tipo de creatividad que produce, según este autor, desviaciones y metaforizaciones del texto.

Las teorías de De Certeau son aplicables a lo que podemos considerar como la lectura que un lector tipo (individuo) puede obtener de la acción de leer un texto. Pero si nos centramos en el tema de este trabajo de investigación, en un ámbito general Y en el tema que nos ocupa en este capítulo, las manifestaciones creativas del *fandom*, en un ámbito más concreto, considerando lo visto en los capítulos anteriores, podemos deducir que la obtención de una lectura por parte del colectivo fan no será igual que la de un lector individual.

Henry Jenkins disiente a la hora de aplicar el concepto de caza furtiva al colectivo *fandom*, tal y como lo hace De Certeau, y establece dos factores diferenciales entre el lector tipo y el fan. En primer lugar afirma que el “fan-reading [...] is a social process through which individual interpretations are shaped and reinforced through ongoing discussions with others readings” (Jenkins, 1992: 45). Por otro lado, mientras

⁹¹ Además de “acción de leer”, entre las acepciones que el Diccionario de la RAE da del término ‘lectura’, está ‘interpretación del sentido de un texto’, en la línea en que lo emplea De Certeau.

que De Certeau refleja una sociedad en la que los productores están totalmente separados de los consumidores, Jenkins arguye que no hay “a radical separation between readers and writers. Fans do not simply consume preproduced stories; they manufacture their own fanzine stories and novels, art prints, songs, videos, performances, etc.” (Ídem). A eso añade que los cazadores furtivos, refiriéndose a los fans, “do not observe from the distance (be it physical, emotional, or cognitive); they trespass upon others’ property; they grab it and hold onto it; they internalize its meanings and remake these borrowed terms” (Ídem: 62).

La obtención de un significado de carácter heterodoxo se obtiene a través de un proceso de decodificación de los textos. Al hilo de la idea de De Certeau y el concepto de una lectura “institucionalizada”, debemos recordar que, en “Encodig/Decoding”, Stuart Hall⁹² define los parámetros de codificación/decodificación y los vincula a las dos incógnitas de la ecuación: por un lado, los productores de mensajes, que son de por sí los codificadores; y, por otro lado, los decodificadores, es decir, la audiencia. A diferencia de De Certeau, Hall no jerarquiza de manera tan rotunda las funciones de ambos grupos, si bien, por un lado, los codificadores se pueden identificar con la visión estratificada propuesta por el autor francés. No sucede lo mismo con la audiencia, el espectador/lector: Hall entiende al receptor como un ser poderoso, capaz de encontrar un sentido propio en los textos a través de una lectura heterodoxa, lo que dependerá del tipo de decodificación que realice. Por otra parte, no hay que olvidar las palabras de De Certeau en la conclusión del capítulo en el que desarrolla la cacería furtiva: “siempre es bueno recordar que a la gente no debe juzgársele idiota” (De Certeau, 1996: 189).

Hall, al igual que De Certeau, propone la idea de los *media* como la institución que propone el texto como un coto de caza privado. Sin embargo, Hall, a pesar de jerarquizar posiciones y situar a cada uno en un lado del cuadrilátero, aproxima posturas y define un proceso en el que la codificación/decodificación utiliza los mismos elementos. Sitúa el origen de dicha codificación en la misma audiencia que, a través de aspectos socioculturales, políticos, etc., define el mensaje que han de recoger dichos medios para volver a lanzarlo a las masas (Hall, 1980: 509).

⁹² Mientras De Certeau se centra en el ámbito de la literatura, Hall opta por los estudios sobre televisión.

Por lo tanto, Hall propone, a diferencia de De Certeau, la noción de un lector no tan indefenso ni tan predispuesto a asumir una lectura ortodoxa, tanto por ser, en cierta manera, el origen de dichos textos codificados, como por la incapacidad de los medios para influir de manera absoluta. Ese desentendimiento se produce por la falta de correspondencia entre códigos entre el proceso de emisión y recepción. En palabras de Hall:

The lack of fit between the codes has a great deal to do with the structural differences of relation and position between broadcasters and audiences, but it also has something to do with the asymmetry between the codes of 'source' and 'receiver' at the moment of transformation into and out of the discursive form. What are called 'distortions' or 'misunderstandings' are precisely from the lack of equivalence between the two sides in the communicative exchange (Ibídem: 510).

Lo podríamos resumir de esta manera. Por un lado, está lo denotado, es decir los significados literales, aquellos que los creadores de mensajes envían, codificándolos, a los receptores. Se trata de aquello que quiere comunicar el emisor de manera plana y sin dobles sentidos. Por otro lado, está lo connotado, los significados asociados, que son aquellos que se generan a través de una serie de "subcodes" (Ibídem: 512), ya sean políticos, sociales, personales, contemporáneos o extemporáneos. Estos generan unos significados que no tienen que ver con lo que se quiere comunicar de manera oficial por parte de la institución. Es lo que De Certeau denomina "una lectura" y Terni define de la siguiente manera:

[...] by the word reading we mean not only the capacity to identify and decode a certain number of signs, but also the subjective capacity to put them into a creative relation between themselves and with other signs: a capacity which is by itself, the condition for a complete awareness of one's total environment (Terni en Ibídem: 514).

Esa capacidad a la que alude Terni da lugar a dos niveles de comprensión relacional del texto mismo con aquello que lo rodea: el denotativo y el connotativo. Sin embargo, conviviendo los dos en el proceso de creación de 'una lectura', uno y otro no producen los mismos efectos ni las mismas consecuencias. Según Hall, ambos niveles ofrecen diferentes resultados a la hora de obtener resultados de carácter polisémico: "The so-called denotative level of the televisual sign is fixed by certain, very complex (but limited or 'closed') codes. But its connotative level, though also bounded, is more

open, subject to more active transformations which exploit its polysemic values” (Ibídem: 513).

Dichos valores polisémicos se obtienen tras realizar la caza furtiva mencionada por De Certeau. La obtención de unos significados asociados al texto de culto se convertirá en el tipo de obras creadas por el *fandom*, sea cual sea su forma. Pero todo dependerá del tipo de decodificación utilizada por el telespectador/lector, Hall define tres tipos de decodificación diferentes:

1. La primera de ellas es la hecha desde una posición ‘hegemónica dominante’. Podemos considerar como tal aquella en la que el telespectador opera dentro del código dominante. Se trata de una decodificación transparente y cerrada.
2. La segunda es aquella que se puede denominar de ‘código negociado’, en la cual el espectador, conociendo el discurso hegemónico, lo asume pero no por ello es incapaz de aplicar otros códigos accesorios al dominante.
3. En tercer lugar, está la posición del ‘código opuesto’, esto es, cuando se aplican todos los subcódigos y el receptor opera única y exclusivamente a nivel connotativo (Hall, 1980: 515-517). En este tercer nivel de decodificación operan los textos de fans.

Pero el proceso de decodificación no es tan simple. David Morley distingue cuatro procesos dentro de la decodificación: “recognition, comprehension, interpretation and response” (1992: 21). Elizabeth Woledge desglosa estas dinámicas de la siguiente manera: el reconocimiento consiste en ver aquellos “latent textual elements” (Gwenllian-Jones, 2002: 82); la comprensión consiste en saber qué son esos elementos ocultos en el texto; la interpretación son las estrategias de lectura que se quieren aplicar a este tipo de textos; y la respuesta es el proceso en el cual se proyecta de una manera u otra dicha codificación, ya sea a través de una conversación o produciendo un texto derivado (Woledge, 2005: 239).

Por otro lado, Rabinowitz (1985: 421-422) distingue cuatro tipos de estrategia interpretativa: “normas de interés”, que consiste en jerarquizar la información dando prioridad a unos aspectos y marginando otros; en segundo lugar están las “normas de significación”, que implican determinar los significados que vemos y queremos aplicar a los elementos resultantes de aplicar la primera parte del proceso; le siguen las “normas

de configuración”, que nos permiten desarrollar expectativas y con ellas experimentar la sensación de completar dicho texto; y, para acabar, están las “normas de coherencia”, que dan forma a las extrapolaciones que hacen los lectores a partir de datos textuales, especulaciones sobre información no representada de manera explícita dentro del texto original.

6.2.- De la producción semiótica a las formas de reescritura.

Hasta este punto, hemos visto, desde un ámbito general y a excepción de la crítica de Jenkins a lo establecido por De Certeau, cómo los textos originales, cualesquiera que sean su origen y su formato, se completan a través del lector y de la lectura que este pueda hacer. Así pues, hasta este momento se ha visto lo que hay a nivel teórico sobre la relación entre la interpretación de los textos y la producción del *fandom*. Sin embargo, es todavía necesario repasar aquellas teorías que inciden de manera directa sobre dicha producción, así como responder a preguntas tales como: ¿qué tipo de producción tiene el *fandom* y cómo se clasifica?

6.2.1.- Tipos de productividad según Fiske.

John Fiske habla del *fandom* como un colectivo consumidor de un determinado tipo de textos vinculado a la cultura popular y que están “associated with cultural forms that the dominant value system denigrates – pop music, romance novels, comics, Hollywood mass-appeal stars” (1992: 30). Por otro lado y siguiendo la tesis de Jenkins, define a los fans como “active producers and users of such cultural capital and, at the level of fan organization, begin to reproduce equivalents of the formal institutions of official culture” (Ibídem: 33). Gracias a la obtención de ese capital cultural no oficial, los fans son capaces de ‘responder’ a los textos de culto y rellenar los huecos (Ídem). En palabras de Jenkins, los fans utilizan “characters and narrative issues from the margins; they focus on details that are excessive or peripheral to the primary plots but gain significance within the fans’ own conception of the series” (Jenkins, 1992: 155). Así, el fan se convierte en un autodidacta que “expropriates and reworks certain values and characteristics of that official culture to which it is opposed” (Fiske, 1992: 34).

Dicha expropiación de los textos por parte de los fans genera, según Fiske, tres formas de productividad: la semiótica, la enunciativa y la textual.

- La productividad semiótica “consists of the making of meanings of social identity and of social experience from the semiotic resources of the cultural commodity” (Ibídem: 37). Se trata de un proceso interior que abarca los conceptos vistos anteriormente de reconocimiento, comprensión e interpretación. Cuando estos procesos de carácter interno se transmiten, dan lugar a otro tipo de productividad a la que Fiske denomina enunciativa.
- La productividad enunciativa “is the use of a semiotic system (typically, but not exclusively, verbal language), which is specific to its speaker and its social and temporal context” (Ibídem: 38). Este tipo de producción va desde la simple conversación sobre una serie de televisión, ir vestido o llevar el corte de pelo de algún personaje del que el fan sea seguidor, incluso ir vestido con una camiseta que haga alusión a la serie de televisión o cómic con el que esta persona esté negociando este tipo de productividad⁹³. Necesita un contexto social en el que desarrollarse: “enunciation can occur only within immediate social relationships- it exists only for its moment of speaking, and the popular cultural capital it generates is thus limited to a restricted circulation, a very localized economy” (Ibídem: 39).
- Pero el tipo de productividad que más nos interesa es la llamada textual. Podemos considerar como textual aquella productividad más cercana a las producciones artísticas validadas por la cultura oficial, ya que adopta alguna de sus formas y, a diferencia de las otras formas de productividad, esta sí es física. Aquí los fans ponen de manifiesto el afecto hacia los textos de culto de que son devotos, pero también utilizan su creatividad para poder recrear dichos textos bajo su perspectiva, ya sea individual o colectiva.

Aunque la producción artística del *fandom* busque parecerse o asemejarse con el arte oficial, existe una diferencia vital entre ambos, de índole económica: mientras que las producciones de la cultura oficial generan beneficios, las producciones del *fandom* son deficitarias para el fan. Fiske también indica que dicho coste económico personal no solo afecta a las finanzas de los fans, sino que limita también los equipamientos con los

⁹³ Fiske señala que este tipo de productividad no se limita tan solo al *media fandom*, sino que la producción enunciativa puede ser también la de una chica que se maquilla como su cantante favorita o la del seguidor de un equipo de fútbol llevando la camiseta de su club.

que estos elaboran sus reescrituras. No obstante, las mayores diferencias con respecto a la cultura oficial se marcan en el ámbito de la circulación. Fiske señala las siguientes: “fan texts are not produced for profit, they do not need to be mass-marketed [...] fan culture makes no attempt to circulate its texts outside its own community. They are narrowcast, not broadcast texts” (Ídem). El factor económico limita la circulación de estos textos terciarios, pero no es el factor definitivo: la producción creativa del fan está destinada a sus iguales, ya que por lo general está llena de alusiones internas, tanto del colectivo como en referencia a los textos de culto.

En este ambiente, donde el factor económico es menos importante que la creatividad de los fans tal, este tipo de productividad da lugar a un tipo de artista, ya sea escritor, pintor o creativo, que no solo genera nuevos textos sino que también “participates in the construction of the original text and thus turns the commercial narrative or performance into popular culture” (Ibídem: 40).

6.3.- Los límites de la autoría.

Pero la intervención del fan en la obra nos lleva a otro punto: “La disolución de la categoría de autor” (Piscitelli, 2010: 32). Esto tiene que ver, por un lado, con “el placer del rellenado por parte del público” (Johnson, 2010: 76) y, por otro, con la llegada de nuevas tecnologías y los nuevos medios que permiten al usuario modificar, transformar e intervenir la obra, haciendo que el concepto de autoría, que Hills considera esencial para que un texto adquiriera el estatus de culto, pierda fuerza. Todo tiene que ver con la idea de un *fandom* transformacional (Obsession_inc), que busca investigar en la obra a través de la creación de mutaciones a partir del texto original. Esto nos lleva a los círculos de autoría a través de los cuales, según Wolf (2012: 268), se construyen las obras derivadas, algo muy habitual en los textos de culto y especialmente en la actualidad, con todo tipo de producciones *transmedia* y *crossmedia* en que el autor del texto primario no puede hacerse cargo de desarrollar todo el universo de ficción pero sí de coordinarlo. En medio del círculo se encuentra el creador original de la obra central y a partir de ahí existirá una autoría delegada con la que se rellenarán huecos de manera oficial a través de diferentes medios, por lo que deberá ser especializada, pero, a la larga, irán disminuyendo las contribuciones autorales

from the originator and main author to estates, heirs, and torchbearers; employees and freelancers; the makers of approved, derivative, and ancillary products that are based on a

world; and finally to the noncanonical additions of elaborationists and fan productions (Ibídem: 269).

Aunque siempre será el autor original el que decida si se trata de una obra de mundo abierto o cerrado, de ello dependerá que existan la expansión en el resto de círculos y la autoría delegada. Los mundos abiertos son aquellos a los que se sigue añadiendo material canónico: siguen creciendo y el autor es libre de cambiar material o el estatus canónico de dicho material (*retconning*). Los mundos cerrados son aquellos que el autor ha declarado finalizados o a los que no se puede añadir más material canónico (Ibídem: 270).

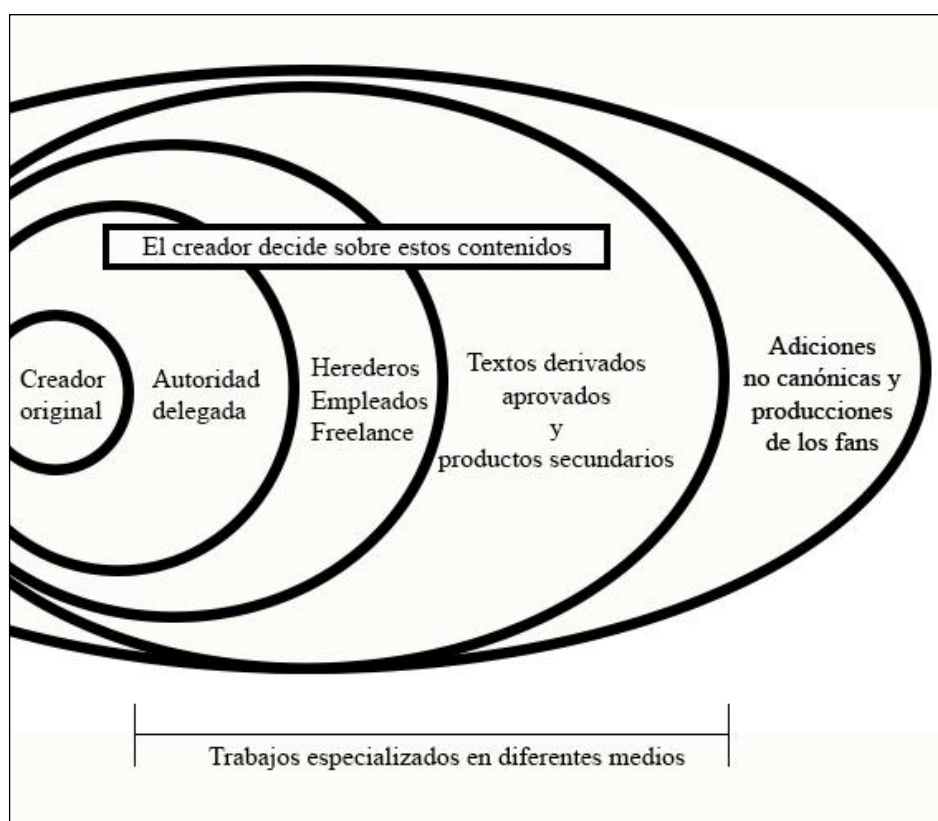


Fig.7.- Los círculos de la autoría.

A modo de resumen de lo que hemos visto hasta ahora, debemos considerar la recepción de los textos primarios como el momento fundamental en la creación de textos terciarios. Sin lector no hay lectura y sin lectura el texto desaparece en el desierto de la literalidad, de manera que, cuando este texto industrial encuentra a sus fans, su participación lo reúne y rehace. Así, para la cultura fan el momento de la recepción se convierte en el momento de la producción (Ibídem: 41).

6.4. Las formas de reescritura de textos primarios según Jenkins.

Ver y leer no son las únicas actividades vinculadas al *fandom*, sino un punto para la interpretación y la aplicación de subcódigos personales para rehacer, reescribir y crear nuevos textos a partir de los antiguos. En *Textual Poachers*, Jenkins aísla algunas de las formas en las que estos colectivos reescriben las series de televisión (y que son extrapolables al *fandom* de otros medios). Jenkins señala diez prácticas habituales de aproximación al texto a la hora de abordar la reinterpretación, la apropiación y la reconstrucción dentro de una comunidad:

1. La recontextualización consiste en rellenar huecos y “provide additional explanations for the character’s conduct; these stories focus on off-screen actions and discussions that motivate perplexing on-screen behavior” (1992:162).
2. La expansión de la línea temporal ahonda en la exploración del universo a través de “hints and suggestions about the characters’ backgrounds not fully explored within the episodes” (Ibídem: 163). A menudo consiste en investigar el pasado o el futuro de los personajes, constituyendo una especie de universo expandido aplicado a la producción del *fandom*. Este tipo de historias busca responder, por un lado, a la voluntad de los fans de formar parte del universo del que son seguidores y, por otro, al “desire to continue these narratives by creating their own versions of the characters” (Ibídem: 164), intentando encajar sus creaciones dentro de la cronología oficial.
3. Con la refocalización se desplaza el ‘interés’ en las historias desde los protagonistas hacia personajes secundarios o episódicos. Jenkins también apunta a aquellos colectivos que han recibido menos atención tradicionalmente, como las mujeres y las minorías raciales (Ibídem: 165).
4. También tienen lugar los reajustes de la moralidad. Son una variante de la refocalización que consiste en invertir los papeles de los protagonistas y los antagonistas, dando el protagonismo a los segundos.
5. Otro tipo de refocalización es el cambio de género, a través del cual se ubica a los personajes en un género distinto al original. Como veremos más adelante, uno de los géneros de destino más frecuente es el romántico, trasladando al

plano sentimental las relaciones personales entre los personajes de las series de televisión independientemente de sus sexos.

6. Los *crossovers* son una práctica típica dentro de la industria del cómic, pero menos habitual en las narrativas televisivas. Consisten en hacer converger personajes de textos diferentes reuniéndolos en el universo de alguno de estos o en otro universo.
7. En la dislocación de personajes nos encontramos con una reescritura completamente diferente. Se reubica a los personajes en otro género, pero cambiándoles el nombre. En este caso “the program characters provide a basis for these new protagonists, yet the fan-constructed figures differ dramatically from the broadcast counterparts” (Ibídem: 171).
8. La personalización de los fans escritores es quizás la más curiosa de la de apropiación. Esta práctica consiste en formar parte de la narrativa del texto original de forma diegética. Los fans se introducen como personajes en un contexto canónico. En las llamadas ‘historias Mary Sue’⁹⁴, el escritor incluye una imagen idealizada de su propia persona dentro de la reescritura. Por lo general, se trata de una visión de sí mismo estilizada, joven e inteligente.
9. La intensificación emocional incide en la lectura afectiva que el fan hace sobre los textos y focaliza en los estados anímicos de los personajes; en estos textos, los aficionados se centran en aquellos momentos en los que las series de televisión muestran las relaciones personales de los personajes y más concretamente cuando tienen que superar algún problema.
10. La erotización de los personajes que pueblan las series abarca desde la materialización de tensiones sexuales no resueltas en los programas originales hasta la invención de nuevas relaciones entre personajes, que van desde lo erótico hasta lo pornográfico.

Estas estrategias se aplican de manera individual o conjugada entre ellas a lo largo de cualquiera de las prácticas textuales del fandom, pero no son las únicas.

⁹⁴ En el apartado dedicado a *fan fiction* veremos el porqué de este nombre.

6.5.- Las relaciones entre textos según Genette.

Para Genette se establece la llamada hipertextualidad, consistente en una relación que une un “texto B (hipertexto) a un texto anterior A (hipotexto) en la que se injerta de una manera que no es comentario” (1989: 14); el texto derivado se genera “por transformación simple o por transformación indirecta (imitación)” (Ibídem: 17). La primera “evoca más o menos explícitamente, sin la necesidad de hablar de él (texto) o citarlo” (Ibídem: 14), mientras que en el caso de la imitación necesita de un contexto genérico “capaz de engendrar un número indefinido de performances miméticas” (Ibídem: 15).

Genette plantea un esquema en el cual enumera tres regímenes de textos: lúdico, satírico y serio. Y, por otro lado, la relación de estos con el hipotexto puede ser de transformación o de imitación (Ibídem: 40-41). A continuación, veremos desglosados los conceptos resultantes de la intersección entre los tres regímenes y las dos relaciones.

En el régimen lúdico, en relación con la transformación, tenemos la parodia, que se ha de realizar sobre obras que sean lo suficientemente conocidas como para que el texto (resultante) sea lo bastante reconocible. En función de la relación obtendríamos un pastiche como “la imitación de un estilo sin la función satírica” (Ibídem: 38).

<div>Relación \ Régimen</div>	Lúdico	Satírico	Serio
Transformación	Parodia	Travestimiento	Transposición
Imitación	Pastiche	Imitación satírica	Imitación seria

(Ibídem: 41)

En el régimen satírico, en el ámbito de la transformación, se encuentra el travestimiento que consiste en modificar “el estilo sin modificar el tema [...] es perecedero y debe ser reactualizado constantemente, es decir, debe ser reemplazado por otra actualización más actual” (Ibídem: 75-79). En el continuo de imitación está la imitación satírica, que tiene tres formas de actuar: suprimiendo palabras; añadiendo palabras; y modificando el orden de las palabras (Ibídem: 91). Consiste en centrarse en el estilo y, de manera accesoria, en el texto.

En el régimen serio, en relación con la transformación, tenemos la transposición, que adopta diferentes formas: transformaciones cuantitativas; transmodalizaciones; transvalorizaciones; transformaciones pragmáticas; y transposiciones diegéticas. Las transformaciones cuantitativas no tienen incidencia temática, ya que consisten en reducir o aumentar el texto original. En el caso de la reducción, se puede hacer de diversas maneras: la expurgación es una reducción con función moralizante o bien se quita aquello que puede aburrir a la audiencia; la concisión abrevia un texto sin suprimir ninguna parte significativo del mismo; la condensación es una síntesis autónoma del hipotexto; y el digest cuenta la misma historia de forma más breve que el relato que resume (Ibídem: 299-309). En cuanto a las formas de aumento, están: la extensión, un aumento por adicción masiva; la expansión, una dilatación estilística; y la amplificación, lo contrario de la condensación (Ibídem: 329-338).

Las transmodalizaciones o cambios de modo⁹⁵, no de género, puede ser; intermodales, cuando se pasa de un modo a otro; o intramodales, cuando el cambio afecta al funcionamiento interno del modo. La transvocalización consiste en sustituir el yo del narrador personaje por una no-persona de un narrador exterior a la historia, impersonal y transparente. Esta se puede realizar de tres maneras: a través de la vocalización, se pasa de la tercera a la primera persona; la desvocalización, de la primera a la tercera; y la transvocalización, se va de una primera persona a otra (Ibídem: 370).

Dentro de las transformaciones semánticas existen dos tipos de transformaciones: la transposición diegética y la transposición pragmática. La transposición diegética supone un cambio de diégesis (Ibídem: 376), en la cual juega un papel importante el sexo, el cambio de sexo de los personajes o un proceso de aproximación a través del cual se busca una aproximación geográfica, temporal y social (Ibídem: 379-387). Los cambios sufridos están pensados para aproximar un texto a un público nuevo. La transformación pragmática es la modificación del curso de la acción y su soporte instrumental. Puede tener una función correctiva o de adaptación a otras época (Ibídem: 397) y se puede llevar a cabo de tres maneras: la supresión de pasajes inútiles; la modificación del episodio; o la motivación mediante comentario (Ibídem: 399). La sustitución de motivo es una de las estrategias de transformación semántica más utilizada. La motivación es

⁹⁵ El modo es la representación de una obra de ficción: narrativo o dramático.

introducir un motivo allí donde el hipotexto “no lo implicaba o no lo daba” (Ibídem: 410); mientras que la desmotivación es de carácter negativo ya que se suprime un motivo “para sugerir irresistiblemente otro en virtud del terrible principio ‘no hay conducta sin motivo’” (Ibídem: 414).

La transvalorización es “una operación de orden axiológico que afecta al valor explícita o implícitamente atribuido a una acción o a un conjunto de acciones” (Ibídem: 432). Si esta fuese de carácter positivo estaríamos hablando de valorización de un personaje, que consiste en darle un papel más importante, en el sistema de valores del hipertexto del que se le concedía en el hipotexto” (Ídem). En el lado contrario está la desvalorización, que va más allá de la desmitificación (Ibídem: 445), siendo algo parecido a una “agravación” (Ibídem: 446). A medio camino entre ambas transformaciones, tenemos la transvalorización, “un doble movimiento de desvalorización y de (contra-) valorización que afecta a los mismos personajes [...] en el que se produce un descenso mítico de los personajes en favor de su humanidad” (Ibídem: 459).

Los dos últimos tipos de hipertextos son: el suplemento y la metalepsis. El primero es una extrapolación disfrazada de interpolación y una transposición bajo forma de continuación” (Ibídem: 470). La metalepsis incluye cualquier tipo de transgresión de las barreras diegéticas, por ejemplo cuando “el autor finge introducirse en su propia creación, o sacar de ella a alguno de sus personajes” (Ídem)⁹⁶.

En cuanto a la imitación seria, que Genette denomina *forgerie*, tiene como función principal la continuación o extensión de una obra preexistente (Ibídem: 104): por un lado, estaría la prolongación de un texto que en principio está cerrado; por el otro, la continuación, en el cual la obra previa estaba definitivamente abierta (Ibídem: 201).

6.6.- Estructuras de construcción de contenidos según Wolf.

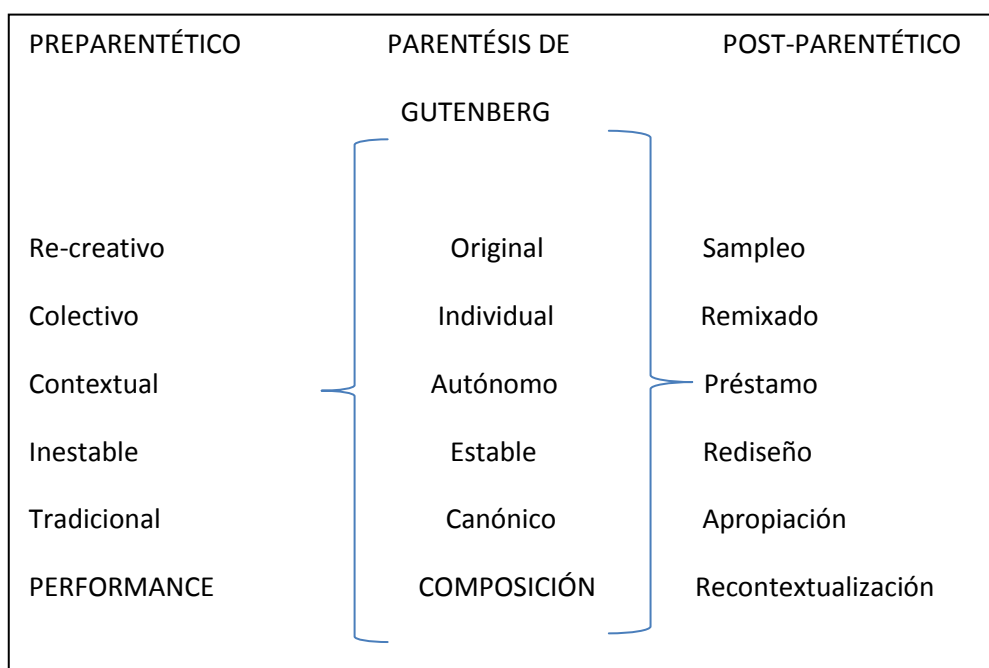
Aunque no se trata de estrategias vinculadas directamente con la transformación de textos, sino que hay textos creados originalmente con dichas dinámicas, Wolf apunta a tres estructuras que son utilizadas en ocasiones por los fans para construir sus propios contenidos, estas son: multiversos, *crossovers* y vinculación retroactiva (2012: 216). Los

⁹⁶ Un tipo de ficción que antes hemos denominado como Mary Sue.

multiversos nos muestran la estructura resultante de la conexión de dos o más universos que, a pesar de estar conectados, permanecen aún distinguibles y por separado. Los crossovers consisten en insertar seres o cosas que aparecen en uno o más universos o mundos. Estos elementos han sido concebidos y creados de manera separada y no para estar conectados. En cuanto a la vinculación retroactiva, consiste en crear lazos para unir dos o más mundos imaginarios con el fin de desarrollar una creación más grande (Ídem).

6.7.- La segunda oralidad a partir de las nuevas posibilidades tecnológicas.

En cuanto a estrategias que dependen de las posibilidades tecnológicas actuales, Lars Ole Sauerberg del Institute for Literature, Media and cultural Studies de la Universidad de Dinamarca del sur propone, a través del Gutenberg Parenthesis Research Forum, el siguiente diagrama:



(Piscitelli, 2010: 26)

Este esquema representa tres periodos, de los que el central ha estado dominado por el libro y la concepción del texto como algo canónico e intocable donde la lectura se reduce a lo individual. Los nuevos usos tecnológicos nos han llevado a una segunda oralidad en la que la autoría única se disuelve en pos de una colectiva en la que el texto

es manipulable en multitud de formatos reconvirtiendo tanto la idea del autor único e unívoco y la idea de obra final acabada, ya que esta en cualquiera de sus estados es un *work in progress*.

En el ámbito de los videojuegos, pero aplicables a la producción de sentidos por parte del *fandom* en general, Hanna Wirman delimita cinco modos de productividad por parte de los usuarios:

- “Jugar como una forma de productividad”: no seguir las dinámicas de juego impuestas o buscar retos que nada tengan que ver con las metas marcadas por los desarrolladores, esto es, la búsqueda de significados por parte del usuario.
- “Productividad para jugar: una productividad instrumental”, que consiste en la creación de manuales y guías para conseguir las metas propuestas. Está relacionada en modo directo con el carácter de búsqueda de continuidad y de formar parte de esos universos por parte de los colectivos de fans.
- “Productividad más allá del juego: productividad expresiva”. Se trata de la realización de productos ajenos al medio, el equivalente a la producción textual enunciada por Fiske y que tiene que ver con la creación de *fan fiction* y *fan art*.
- “Utilización de los juegos como herramientas”, empleados principalmente para hacer videojuegos, sobre todo con los motores gráficos *machinima*⁹⁷ (para hacer películas o cortos sobre los personajes, utilizando algunas de las diez estrategias enunciadas por Jenkins).
- “Productividad como forma de juego”, que trata de videojuegos en los que el jugador ha de construir sus propios universos e interfaces antes de ponerse a jugar (Wirman, 2009: 6.1-6.4).

Estas son algunas de las dinámicas aplicadas al *fandom* de videojuegos, pero perfectamente extrapolables a lo que hemos visto como proceso de interpretación de los textos. Estas estrategias irán ganando fuerza a medida que los contenidos audiovisuales vayan ganando interactividad y las cuotas de participación por parte del público

⁹⁷ Machinima es un motor de animación gráfica utilizado para procesar imágenes en tiempo real, la mayoría en 3-D, para generar animación por ordenador.

aumenten a la hora de involucrarlos en el desarrollo de las tramas que tienen lugar en las producciones audiovisuales.

En este capítulo hemos visto cómo la lectura, considerada como un acto pasivo, se puede redefinir hacia el hecho artístico. La lectura de una obra en código opuesto al dominante redefine el estatus de la misma, al igual que a un lector en una constante búsqueda de nuevas estrategias para conversar con la obra. En el siguiente capítulo se mostrará como las dinámicas de reescritura vistas al final de este se plasman en una prácticas concretas.

7.- Las manifestaciones artísticas del *fandom* como formas verbales y materiales de creación.

En el segundo bloque de este marco teórico hemos visto cómo se construye el estatus de un texto primario y las estrategias narrativas a partir de las cuales esos textos se pueden reescribir. En este capítulo nos adentraremos en las diferentes variantes que utilizan los fans en las manifestaciones que John Hartley denomina “redaction”: la producción de material nuevo a través de un proceso de edición de un texto preexistente (en Jenkins, Green y Ford, 2013: 188).

7.1.- C.G.U. vs *Fan Labor*.

En el apartado 6.2, hemos visto cómo Fiske, en su texto “The Cultural Economy of Fandom”, pone de manifiesto el inconveniente que supone el factor económico sobre las producciones textuales del *fandom*. Sin embargo, tanto Jenkins (1992) como Bacon-Smith (1992) exponen que las trabas económicas (los materiales, la distribución autofinanciada) se dejan atrás a la hora de hacer sus propias creaciones y de querer relacionarse con el texto primario a través de estas⁹⁸. Fiske apunta a que las actividades de los fans resisten al discurso dominante y distingue tres tipos de fans:

[...] the enunciative fan that takes part in a social interaction, with other as they consume various fan sources [...] the semiotic fan, the one who creates meaning in the process of reading [...] the textual fan, characterized by productivity resulting in fan-created and fan-distributed content (1992: 29).

⁹⁸ Esto no tiene que ver con la inclusión del *fandom* dentro de la industria sino con la economía del *fandom* para generar sus propios contenidos.

El fan genera contenido, que se han dado en llamar “contenidos generados por los usuarios” (C.G.U.)⁹⁹. Jeff Gamez (CEO de Starlight Runner Entertainment) apunta ocho principios que caracterizan las narrativas *transmedia*, el último de los cuales está dedicado a los usuarios y sus creaciones: “Incluir la participación de las audiencias. Creación de un espacio para promover y contener los contenidos generados por los usuarios” (en Scolari, 2013: 44). Esto nos indica que hay un afán por parte de la industria audiovisual de controlar y “contener” dichas producciones, de hacer que los C.G.U. formen parte de ella. El concepto implica cierta mercantilización, dejando de lado el factor emocional. Pero es difícil contener las expresiones del *fandom*. Esto arroja luz sobre cierta tendencia de la industria a impulsar un *fandom* afirmacional (Obsession_Inc, 2009), totalmente acrítico, que es aquel que aborda los textos primarios desde el conformismo y la devoción. Stribling apunta que “many of the activities within the broad spectrum of fan behaviours that contribute economic value fit in four categories: 1.-Watching, listening or attency; 2.- Purchasing primary and secondary products; 3.- Endorsing; 4.- Sharing and recommending” (2013). Las dos primeras tienen un valor directo sobre el mercado, mientras que las dos siguientes son consideradas por el autor como fuentes de valor indirecto. De esta manera, los C.G.U. deben ser entendidos como una forma material que no tiene por qué tener el valor añadido del efecto sino solo el de la creación. Dicho en otras palabras, el consumo creativo, a la larga, lleva a un tipo de producción cuyo último objetivo es obtener un beneficio económico (Milner, 2009: 494).

Uno de los temas de debate más interesantes dentro del *fandom* y la academia es el de la comercialización de *fan fictions*: “when a fan culture’s ‘gifts’ are transformed into ‘user-generated content,’ there are special sensitivities involved as the material gets absorbed into commercial culture” (Jenkins, Green y Ford, 2013: 69). El U.G.C. se establece como una categoría que busca ser *mainstream* y, por tanto, controlable. Eso es, en parte, lo que implica la comercialización: una categorización para facilitar la venta del producto, ya que, cuando la gente trabaja sobre los textos primarios, “they’re **not doing** so as paid employees motivated by economic gain”¹⁰⁰ (Ibídem: 72). Se ha de tener en cuenta que muchas de estas actividades tienen lugar fuera del horario laboral,

⁹⁹ User-generated content.

¹⁰⁰ Énfasis nuestro.

ya sea por la tarde, en vacaciones o los fines de semana, “so it makes sense to define these activities as ‘non-work’ and so as leisure” (Leadbeater y Miller, 2004: 21).

Otro valor implícito en la producción creativa del *fandom* es la construcción social y comunitaria en torno a un fenómeno basado en el entretenimiento que sirve para crear un *networking* social. Andrejevic apuesta por el término “labor” para referirse a esos valores que se construyen en torno a los U.G.C. (2009: 417). De ahí la urgencia en separarlos y no ubicarlos todos dentro del mismo contenedor. Podemos pasar del “audience labor” al “fan labor” (Jenkins, Green y Ford, 2013: 69), que define mucho mejor la idea de una producción creativa dentro del *fandom* incluyendo el factor emocional. Según DeKosnik, ya que el peligro más grande es acomodar los contenidos a un público mayoritario perdiendo la ‘gracia’ de unos textos escritos por amor a la obra original (2009: 123), esta misma autora lo describe como trabajo voluntario (Ibídem: 124). En la mayoría de casos estos son distribuidos a cambio de nada, pero en otros con estos han ayudado a mantener franquicias televisivas como *Star Trek* durante toda la década de los setenta (DeKosnik, 2013)

7.2.- Formas verbales y materiales de creación.

Bacon-Smith, en su auto-etnografía sobre el *media fandom* femenino, distingue entre dos modos principales en los que estos colectivos ponen de manifiesto sus intereses: las formas verbales y las formas materiales. La autora las clasifica en diferentes categorías tal como se muestra en las siguientes tablas (1992: 46-47):

Formas verbales

Categoría	Forma	Comentarios
Folksong	Ballad; lyric	Lyric is written and sung more often than ballad
Poetry	Narrative; lyric	Sonnets are popular, narrative poetry is rare.
Prose (narrative)	Vignettes; stories; novellas; novels; personal experiences	Stories and novellas are most popular; vignettes are very common from new writers. Personal experiences are mostly passed word-of-mouth but may also appear in letters.
Drama	Skits; plays	Generally reserved for conventions. This is where jokes may appear, although other forms of verbal wit are more highly priced
Conversation	Humorous; serious	May be personal or revolve around art products.
Prose (letters)	Open; personal	Letters often include criticism. Open letters are

7.- Las manifestaciones artísticas del fandom como formas verbales y materiales de creación.

		published in letterzines and apas.
Prose essays	Criticism; discussion	While the essay form does appear in fanzines, many more critical essays are written in letters.
Indices/directories	Source product; fan product	<i>Trexindex</i> is the largest fan index. Fans also produce directories of series episodes.
Catalogs	Fanzines; other materials	Request for submissions to fanzines and notices of publication/ordering information are compiled in catalogs.

Formas materiales

Categoría	Forma	Comentarios
Illustration	Portrait; action	Illustrations are specific to the work in which they appear or may be reproductions of hanging art.
Hanging art	Portraits; studies	Portraits are most common; studies are also popular. Original drawings for illustrations may also be sold as hanging art.
Costume	Original re-creation	Costume varies from elaborate full dress to a scattering of slogan buttons and a significant bit, such as a scarf (<i>Doctor Who</i>) or pointed ears (Mr. Spock)
Craft	Needlework; ceramics; decoupage; jewelry	[...] are directed to reproducing media themes.
Video art	Songvids; dramas, masquerades; home movies	Songtapes are considered art. Video is also used to make a permanent record of masquerades and other convention/house party events.
Bookmaking	Fanzines; apas; letterzines	The actual construction of the written work is a material art, one of the few that has depended heavily on outside service providers for the finished product rather than for raw materials.
Photographs	Video stills; convention shots	Some fans use video technology to create hard copy still shots from tape. Others use still photography to make permanent record of activities and events, and incorporate them in fan memorabilia such as calendars.
Ephemera collecting	Commercial memorabilia; publicity stills	Fans collect tie-in commercial products, such as mugs, glasses, lunch boxes, and publicity stills.

Las formas verbales tienen, en su mayoría, cabida en los fanzines, que, como veremos más adelante, son el gran contenedor al que durante mucho tiempo han ido destinadas las formas creativas del *fandom*. Sin embargo, hay que tener en cuenta que las tablas están realizadas antes de la llegada de Internet. Así pues, podemos considerar que, a día de hoy, casi todas las formas pueden encontrarse en los fanzines digitales, blogs dedicados a series, páginas web oficiales y no oficiales, foros, Facebook, Twitter, Instagram, etc. Es decir, han cambiado los contenedores pero no los contenidos; estos se han ido manteniendo, con pequeñas evoluciones, a lo largo de los cincuenta años de historia del *media fandom*. Algunas de las prácticas orales más populares del *fandom* han pasado hoy día a Internet, concretamente a las redes sociales: el *spoiler*, el *recap* y la *review*. La primera consiste en poner en conocimiento de otros fans de datos relevantes de una trama; la segunda en hacer resúmenes de capítulos o entregas anteriores; y la última en reseñar obras de carácter ficcional; las tres están muy relacionadas con la ficción televisiva (Gray, 2010: 143-174).

Llegados a este punto, hay que analizar, por un lado, las formas de apropiación más significativas que ponen de manifiesto la creatividad de los fans y, por otro, los contenedores de estas manifestaciones. Entre estas formas se analizarán: la *fan fiction*, el *filking*, el *fan art*, el *cosplay*, la fotografía y la elaboración de productos derivados. Las relacionadas con el video (*vidding* y *fan films*) se analizarán con casos de estudio en el tercer bloque del marco teórico.

7.3.- Principales formas de apropiación del texto por parte de los fans.

Henry Jenkins comenta sobre la *fan fiction* y, por ende, sobre la producción creativa del *fandom* lo siguiente: “It's like a living, evolving thing, taking on its own life, one story building on another” (Jenkins, 2006b: 86). Francesca Coppa describe el desarrollo de la producción del *fandom* como “bigger, louder, less defined, and more exciting” (2006a: 57). Ya que en la primera década del siglo XXI el *fandom* se reafirma, “media fans are making more kinds of art than ever before” (Ibídem : 58).

A continuación analizaremos las manifestaciones más significativas del *fandom*.

7.3.1.- *Fan fiction*. Géneros y subgéneros.

La *fan fiction* o *fanfic* es la forma más antigua y más extendida de apropiación del texto por parte del *media fandom*¹⁰¹. Abigail Derecho argumenta algunos de los tópicos en torno al surgimiento de esta práctica:

1) fan fiction originated several millennia ago, with myth stories [...] 2) fan fiction should be understood as a product of fan cultures [...] 3) the first argument may be too broad, but the second line of thinking may be too narrow; some other identifying traits of fan fiction might be expressed that would more accurately situate the genre within the larger field of literature (2006:62).

En el terreno que nos hallamos, se trata de un tipo de reescritura vinculado desde sus inicios al fanzine. Jean Marie Verba, en su estudio sobre este tipo de publicaciones, sobre todo las relacionadas con *Star Trek*, sitúa el nacimiento de este fenómeno en el primer fanzine dedicado a dicha serie de culto: *Spockanalia*, que contaba con el visto bueno de los poseedores de los derechos intelectuales¹⁰². Este fanzine incluye una carta de apoyo de Leonard Nimoy, el actor que interpretaba el papel de Spock en la serie original. Además, contenía las dos primeras muestras de *fan fiction*: una historia autoconclusiva titulada “Star Drek” y el poema “The Territory of Rigel”.

Como se ha comentado, los *fanfics* están vinculados con la literatura comercial y con los textos de culto desde sus orígenes:

[...] between 1869 and 1930, some 200 writers imitated, revised or parodied Lewis Carroll’s *Alice in Wonderland*. Some sent plucky protagonists into other imaginary lands; others sent different protagonists to encounter the Mad Hatter or the Cheshire Cat. Some promoted conservative agendas, others advocated feminism or socialism (Jenkins, 2000:103).

¹⁰¹ Sheenagh Pugh (2005) sitúa la explosión de la *fan fiction* en los inicios de la cultura del *media fandom*.

¹⁰² Es bastante común que los poseedores de los derechos apoyen este tipo de iniciativas, siempre y cuando no tengan ánimo de lucro. Con *Star Trek* esta relación ha pasado por diversos periodos de acercamiento y alejamiento. En el caso de George Lucas, se ha tratado de una visión del tratamiento del *fandom* y sus producciones de carácter hegemónico en la que ha intentado hacerse con los clubes nacionales y, en la medida de lo posible, los locales. Una tercera visión más reciente es el caso de *Lost* en la que el acercamiento entre fans y productores se asemeja a una comunión (Lachonis y Johnston, 2008).

Jenkins lo define de otra manera: “Fan fiction repairs some of the damage caused by the privatization of culture, allowing these potentially rich cultural archetypes to speak to and for a much broader range of social and political visions” (Jenkins, 1998). Es decir, se trata de una práctica que intenta cubrir aquellos espacios de carácter narrativo (centrales o periféricos) o de abrirlos en el caso de incluir nuevos personajes o querer encajar dentro del canon o crear *fanon*¹⁰³.

Así pues, la *fan fiction* es: “fiction based on a situation and characters originally created by someone else” (Pough, 2005: 9). Coppa añade el factor legal, definiéndolo como aquellos textos derivados de otros que están sometidos a las leyes del copyright y localizando el nacimiento del *fandom* en el mismo momento del surgimiento de la industrialización de la literatura (Coppa, 2006b: 226-227). Sin embargo, esta autora no limita este fenómeno al ámbito de las series de televisión o la literatura: “fanfic exists about books, movies, television, comics, cartoons, anime, bands, celebrity culture, and political culture” (Ibídem: 229).

Así pues, teniendo en cuenta que los textos primarios o fuentes en los que se apoyan los *fanfics* tienen, por lo general, como característica su dilatación en el tiempo, podemos considerar esta práctica como una forma de *work in progress* en la que se ofrece “an ever-growing, ever-expanding version of the characters. These multitudes of interpretations of characters and canon scenes are often contradictory yet complementary to one another and the source text” (Busse y Hellekson, 2006: 7).

A pesar de ser textos terciarios, elaborados a partir de otros primarios de carácter popular, nos encontramos con un tipo de producción de acceso limitado (Bacon-Smith, 1992:209-211), no solo por el acceso físico a estos materiales, inconveniente que se ha dejado atrás gracias a la llegada de Internet a principios de los noventa (Busse y Hellekson, 2006: 13), sino también por la aplicación de unos códigos que actúan como señal de reconocimiento de que el tema en cuestión está siendo utilizado en una comunidad con unos significados muy determinados y con ciertos efectos (Jenkins, 1992: 159). Estos códigos son la confirmación del texto dentro del texto, lo que provoca que haya una limitación en el acceso a ellos. Esta restricción se puede entender como una forma de resistencia (Willis, 2006: 154-155) a los textos impuestos y una

¹⁰³ En el caso del autor estadounidense parece refrendar la posición binaria de incorporación/resistencia, pero también respalda la posición de Andrejevic (2009) sobre el enriquecimiento de la obra.

forma de confrontación con el discurso dominante tal y como enuncian De Certeau y Fiske, o de enriquecimiento como advierte Andrejevic.

En el proceso de escritura de los *fanfics*, al igual que en el de recepción de los textos de culto, la distinción escritor vs. lector no es tal. Existe, en este ámbito, la figura del *beta reader* o, lo que es lo mismo, un lector editor que va revisando los textos antes de que estos lleguen al ‘gran’ público. Se trata de personas que, antes de ocupar ese rol, han sido “followers” (Karpovich, 2006: 175), así pues “there’s no sharp distinction between readers and writers [...] both are considered creative” (Green, Jenkins y Jenkins, 1998: 12). De esta manera, la relación estructurada y hegemónica impuesta por los medios desaparece en el momento que el *fandom* imita las formas de la alta cultura.

Existe un aspecto determinante en la estética del *fan fiction* : el *story tree*. Tiene en mayor o menor grado una coherencia interna con respecto al texto original y puede adaptar la forma de historias, poemas, obras de arte o novelas

[...] connected to each other by plot as well as characters and settings but which do not necessarily fall in the linear sequence. It may have one author or many. A root story may offer unresolved situations, secondary characters whose actions during the main events are not described, or a resolution that is unsatisfactory to some readers (Bacon-Smith, 1992: 63).

Es decir, lo que sucede a los textos primarios ocurre, de manera más acentuada, con los textos terciarios: el lector/escritor tiene total libertad para reinterpretar los textos realizados por otros lectores/escritores. De esta manera, los escritores

[...]then branch out from that story, completing dropped subplots, exploring the reactions of minor characters to major events. Differences of opinion do occur: a writer may reconstruct someone’s story from a new perspective or offer a completely different ending (Ibídem: 63).

Así, los puntos de vista que se pueden obtener sobre una misma historia variarán en función del número de personajes (ya sean principales, secundarios o menores), a los que se pueda dotar de un punto de vista; y del número de escritores que decidan abordar esa misma trama una y otra vez. Los autores de estas obras se suelen centrar en los personajes secundarios, aquellos que han sido poco explorados en las narrativas originales y que pueden desarrollar a su voluntad (Pough, 2005: 21).

No todo el *fanfic* se escribe de espaldas a los poseedores de los derechos. A veces, sucede que la popularidad de un escritor dentro del *fandom* provoca que la industria lo incluya en su estrategia de mercado para que escriba de manera profesional. Es lo que se conoce como *profic* o *fanfic* autorizado, siendo la contraprestación económica que recibe el autor la única diferencia: el amateur deja de escribir por placer para hacerlo de manera profesional. En la actualidad, existe una tendencia para comercializar estos textos por parte de algunas plataformas, como fue el caso de Fanlib de 2007 a 2008¹⁰⁴, que se dedicaba a la venta de *fan fiction* y otras prácticas subculturales. Sin embargo, escribir *fan fiction* como práctica destinada a “personal gain—financial, psychological, or emotional—aligns with the fact that self-enrichment is already inherently an important motivation for women to produce and consume fan fic” (DeKosnik, 2009: 123)¹⁰⁵. La profesionalización pasa también por la conversión de creadores de *fan fiction* en autores que viven de sus obras. Un caso relevante es el de *Cincuenta sombras de Grey* (*Fifty Shades of Grey*, 2011), de E. L. James, que nació como una *fan fiction* ambientada en un universo alternativo de *Twilight* (*Crepúsculo*), donde el protagonista masculino se convierte en un millonario que practica el BDSM¹⁰⁶ y ella es una universitaria que nunca ha tenido relaciones sexuales. Esta obra, publicada originalmente como *e-book*, luego pasó al mercado editorial tradicional, pero cambiando nombres para poder ser comercializado (Baelo-Allué, 2013: 228-229).

La gran riqueza de la *fan fiction* reside en la variedad de estilos narrativos y géneros. En cuanto a la longitud, pueden ir desde el *drabble*¹⁰⁷ hasta las historias compuestas por varias novelas. Kaplan divide los géneros en tres grandes bloques: el *gen*, para el público general, no trata relaciones sentimentales; el *het*, concentrado en las relaciones sentimentales entre personas de diferente sexo; y el *slash*, que tiene como base argumental las relaciones entre personajes del mismo sexo (2006: 138). A pesar de que el *slash* es el más estudiado y el que más controversias ha generado, los *fanfics*

¹⁰⁴ Llegó a ser comprada por Disney. (<https://gigaom.com/2008/06/03/419-disney-buying-storytelling-social-net-fanlib-digisynd-in-process/>) [Consulta 03/06/2012].

¹⁰⁵ Según esta autora “the overwhelming percentage of people who write fan fiction are women” (DeKosnik, 2009: 119).

¹⁰⁶ Acrónimo que hace referencia a las siguientes prácticas sexuales: **B**ondage, **D**isciplina/**D**ominación, **S**umisión/**S**adismo y **M**asochismo.

¹⁰⁷ “[...] narración que no pasa de cien palabras” (Kaplan, 2006:138).

mayoritarios siguen perteneciendo al *het* y al *gen* (Driscoll, 2006: 183-186). Sin embargo, aquí adoptaremos la clasificación dada por Bacon-Smith, que divide esta forma de reescritura en:

1. Genre categories the fan women conceptualize to be about the community's 'us': women. Stories in this group deal with women's places in social and/or occupational relationships with men and other women. They include:
 - 1.1. *Mary Sue stories*, in which a very young heroine, often in her teens and possessing genius, intelligence, great beauty, and a charmingly impish personality, joins the heroes [...]. She generally resolves the conflict of the story [...].
 - 1.2. *Lay-* (Spock, Kirk, etc.). May be called simply a 'lay' story, in which an adult heroine meets and has a sexual relationship with a character from the source products. The name after the hyphen may vary [...].
 - 1.3. *Hurt-comfort* stories, in which one of the protagonists is injured – accidentally, or intentionally by villains – falls ill, or in the genre's extreme form, is tortured, and a fellow protagonist from the source products or developed by the fanwriter tends and comforts the hurt party.
2. Genres about 'them' [...] These stories concentrate on men's social and/or occupational relationships with each other. They include:
 - 2.1 *Relationship* (nonsexual) stories, in which the action serves to highlight the intense but nonsexual friendship between two male characters from the source products.
 - 2.2 *Hurt-comfort*, as described above, but specifically limited in this sense to male characters both giving and receiving comfort.
 - 2.3 *K/S* stories, in which Captain Kirk and Mr. Spock of *Star Trek*¹⁰⁸ engage in a sexual relationship. *Slash*¹⁰⁹ has become the generic identification for a story in which any two male characters from the full range of source products recognized in the community engage in a sexual-romantic relationship [...] (Bacon-Smith, 1992: 52-53).

¹⁰⁸ Hay que recordar que el estudio de Camille Bacon-Smith gira en torno al *fandom* femenino de la serie *Star Trek*.

¹⁰⁹ El termino *slash* se refiere a la barra oblicua que separa las iniciales de los personajes que protagonizan la historia.

El género *Mary Sue* se remonta a una historia aparecida en 1974 en el fanzine *Star Trek Menagerie*¹¹⁰ que narra las aventuras de una chica que, tal y como cita Bacon-Smith, reúne una serie de virtudes. Quizás el aspecto más curioso de este género temático es que *Mary Sue* es el *alter ego* de la escritora: se trata de un personaje avatar (Pugh, 2005: 87). La narración se desplaza de tercera a primera persona y se desarrolla desde el punto de vista de la protagonista. Este género se ha convertido en uno de los más denostados por el propio fandom (Bacon-Smith, 1992; Pugh, 2005). Este género no deja de ser una manifestación de lo que el fan siente hacia el texto primario y su pretensión de integrarlo en su día a día. Valga como ejemplo, la declaración de una fan sobre su devoción a la saga *Twilight*: “Because I am the perfect heroine [...] you insert yourself in the story as Bella” (Chambers y Peaslee, 2013: 58).

Hurt-comfort es una forma bastante peculiar de abordar la relación entre dos personajes. La línea que separa la simple relación sentimental de la relación sexual es muy fina. En algunos casos llegan a ser tratados en clave de masoquismo, como el caso de la traslación de la novela BDSM *La historia de O* (*Historie d'O*, 1954), de Pauline Réage, al universo *Star Wars* en el *fanfic* titulado *The Story of Obi* (Kustritz, 2008). Existe una serie de subgéneros dentro de este que proporciona una idea lo próximas que pueden estar las dos vertientes de este género:

1. *Hurt-comfort* es, a la vez, el género y una categoría en sí misma. En estas historias uno o ambos protagonistas caen heridos o enfermos y tratan de cuidarse y confortarse el uno al otro. Esto lleva a un principio de relación sexual que por lo general no es mostrada.
2. Las *Get'em* son un tipo de historias que incluyen “a great deal of pain and very little comfort” (Bacon-Smith, 1992: 261). Por lo general, estos relatos tienen lugar cuando la pareja de personajes existe como tal y el que está herido o enfermo está lejos de su pareja, sin poder confortarlo.
3. En las *slave fictions*, uno de los dos personajes protagonistas es secuestrado y sufre todo tipo de castigos sin que nadie lo pueda consolar. En algunos casos, surge una relación de pareja entre el torturador y su víctima.

¹¹⁰ En homenaje a “The Menagerie” (NBC, 17 y 24/11/1966), episodio doble de la primera temporada de *Star Trek: The Original Series*, que debería haber sido el primero de la serie.

4. En las *rape fictions*, las narrativas *slave* desembocan en violaciones sexuales, pero la diferencia reside en que el violador no es ni llega a convertirse en pareja de la víctima.
5. En las *death stories*, un miembro de la pareja muere y el otro lo recuerda a lo largo del resto del relato.
6. Para acabar, en las *resurrection stories*, el componente de la pareja que sobrevive hace resucitar al otro.

Title: Knowing

Rating: K

Word Count: 100

Characters: Kirk, Spock

Summary/Warning: Missing scene (and spoilers) from *The City on the Edge of Forever*.

"I must know if she lives or dies," he'd demanded, disregarding the present impossibility to predict or even discover their – the world's – future, and had left the dingy room to stalk the streets until his head cleared.

He half-expected, upon returning in dusty twilight, a lecture on the foolishness of emotion and the harm it could cause (and not just to the timeline of history), but was unsurprised that his actions were not so much as questioned by his well-trained first officer.

He *was* surprised to be awoken next morning by said first officer finally nodding off over nearly-repaired circuitry.

Ejemplo de *drabble* escrito por KCS basado en la serie *Star Trek*. En la ficha superior figuran: el título; la clasificación; los personajes que intervienen; y qué relación tiene con el universo canónico. Extraído de <http://www.fanfiction.net> [Consulta 05/09/2010].

Para acabar con el repaso a los géneros temáticos, Sheenagh Pugh sitúa el nacimiento del *slash*¹¹¹ en 1974, en el número 3 del *fanzine Grup*, una publicación temática de *Star Trek*, en la que aparece una historia¹¹² donde Kirk y Spock se convierten en amantes (2005: 91). A pesar de ser minoritario, se trata de “one of the most pervasive and distinctive genres of fan writing” (Green et al., 1998: 9). Es un género escrito por y para mujeres (Bacon-Smith, 1992; Gwenllian-Jones, 2002: 80; Jenkins, 1992: 190) que, en su gran mayoría, son heterosexuales (Cicioni, 1998:154). El gran hueco de los textos primarios de carácter fantástico es el tratamiento de las

¹¹¹ El *slash* también se conoce por el acrónimo P.W.P., que tiene dos significados: *Plot what plot?* (Trama ¿Qué Trama?) y *Porn without plot* (Porno sin trama).

¹¹² La historia en cuestión es “Fragment Out of Time”, de Diane Marchant.

relaciones y el *slash* trata de rellenarlo (Gwenllian-Jones, 2002:82; Pugh, 2005: 92). Pugh lo resume de la siguiente manera:

[...] slash was originally also essentially about men and their emotions, though since it was written by women the male characters they wrote inevitably partook of their own character, experiences and wishes (2005: 97).

Se trata de un subgénero que deriva del *hurt/comfort* y que se centra en el carácter homosocial predominante en las producciones televisivas y, a base de exacerbar estas relaciones (Woledge, 2005: 240), las convierte en homosexuales. Woledge, en “Decoding Desire: From Kirk and Spock to K/S”, considera tres factores fundamentales en la recepción de textos que dan lugar al *slash*: la elección de personajes; resaltar aquello que está latente en el texto; y, en tercer lugar, buscar aquellos elementos “*slash*” que se puedan utilizar como tales. Estos se pueden resumir en dos: las miradas y los gestos ambiguos. No se trata, a pesar de lo que parezca, de un subgénero no estático, los “sexual encounters described in slash stories may be tender, fiercely passionate, casual, masturbatory, voyeuristic, orgiastic, sadomasochistic or non-consensual” (Gwenllian-Jones, 2002: 79). Estos encuentros pueden ser de carácter pornográfico, pero no siempre es así. Esta práctica sigue las reglas de la ficción romántica (Driscoll, 2006: 83), llegando a estar más ligada con los sentimientos de los personajes y su intimidad (Busse, 2006: 212) que con el aspecto carnal de sus relaciones. La apertura de este subgénero no se refiere tan solo a la forma de abordar los encuentros sexuales: si en un principio se trataba de mostrar única y exclusivamente las relaciones entre hombres, se ha ido abriendo a relaciones lésbicas, (también conocidas como *femme slash* o *femlash*; y *Saphic fic* o *saffic*); y a una serie de subgéneros en función de la relación de los personajes en los textos primarios. Tosenberg, en su estudio sobre el *slash* de la saga *Harry Potter*, determina que: “the construction of the Potterverse itself, as well as its characters, is conducive to slash readings” (2008: 199). En el caso del Potterverso, surge una serie de subgéneros que tienen que ver con las relaciones entre personajes, por ejemplo: *enemy slash*, sobre relaciones entre personajes que son opuestos; *power slash*, en los que el *leit motiv* es el poder que ejerce un personaje sobre otro; o *buddy slash*, cuando se describen relaciones sexuales entre amigos¹¹³.

¹¹³ El hecho de que exista tanta variedad de subgéneros da lugar a que el *slash* genere un vocabulario propio dentro de la *fan fiction* (véase Lackner, Lucas y Reid, 2006).

A pesar de la amplia variedad de subgéneros, podemos englobar todos en cuatro grandes bloques temáticos: historias de “primera vez”; “matrimonio virtual”; *hurt/comfort* (aquí vuelve aparecer como un subgénero); y las “escenas sexuales” (Cicioni, 1998: 154).

La estructura de un relato de “primera vez” sería el siguiente: hay una relación inicial existente en el texto original; a continuación, se produce una distopía masculina en la que uno de los personajes protagonistas empieza a tener deseos sexuales hacia su compañero, pero no lo manifiesta por miedo; le sigue una confesión en la que ambos reconocen sus sentimientos por el otro; y, para acabar, se produce una utopía masculina en la que consuman la relación hasta el punto de sacrificar su estatus profesional en pos de la misma (Jenkins, 1992: 206-216).

Los géneros dentro de la *fan fiction* se caracterizan por no ser estancos ni homogéneos, de ahí la cantidad de subgéneros que pueden inventarse los fan-escritores. Un subgénero que goza de bastante popularidad es el *mpreg*¹¹⁴, en el que, dentro de una relación entre dos hombre, uno se queda embarazado del otro, como en el caso del *fanfic* que genera en torno a este tema la serie *Sobrenatural* (*Supernatural*, WB, 2005) y (véase Åström, 2010). Aunque pudiera parecerlo, no se trata de un subgénero exclusivamente *slash*. En el caso de *Sobrenatural*, encontramos esa doble vertiente: por un lado, existen textos de esas características que dan lugar a un subgénero llamado *wincest* (contracción de Winchester e incesto), ya que los protagonistas son los hermanos Winchester, cuya misión es resolver misterios de carácter paranormal; a su vez, da lugar a otro subgénero llamado *fuck or die*, en el que los dos hermanos son obligados por alienígenas a mantener relaciones sexuales entre ellos bajo amenaza de muerte (Tosenberger, 2008). Sin embargo, como se ha comentado anteriormente, no se trata de géneros estancos, de modo que un subgénero como el *mpreg* puede derivar en otro conocido como *domestic fic* o *courtain fic*, en el que lo único que hacen los personajes es llevar una vida normal y corriente: ir a comprar, tener hijos, ocuparse de su educación, etc. Este subgénero nos puede llevar a otro como el *death fic*, en el que uno de los personajes muere y el fan-escritor se dedica a narrar el dolor del miembro superviviente la pareja. Por otro lado, estos subgéneros se pueden emparentar con las *vignettes*, narraciones que se ocupan de explicar pasajes completamente banales de las

¹¹⁴ Contracción de *male pregnant*, que traducido sería “varón embarazado”.

Sé más que tú.

Locke cerró la puerta tras haber dejado la comida y la ropa limpia a Ben. Le resultaba un poco estúpido esa situación. En su vida no se había atrevido a muchas declaraciones amorosas y para una que se atrevió le salió el tiro por la culata. Ahora era el enlace que mantenía con vida a Ben. A la persona que le gustaba y que le hacía ocupar sus sueños más húmedos. Era tétrico que pasara al menos media hora mirándole desde la penumbra, que el [sic] le devolviera la mirada y que no fuera capaz de decirle nada. Absolutamente nada.

- ¿Qué miras John? - le preguntó Ben en una ocasión

Locke se inclinó un poco hacia delante para mirarlo mejor, se pasó una mano por la calva llevándola hasta la barbilla y se la acarició.

- ¿Qué miro de qué? - preguntó

- Pasas mucho tiempo mirándome. No me dices nada. Solo me miras. - dijo Ben pasándose la lengua por el labio inferior - ¿Por qué lo haces?

- ¿No tengo derecho ha [sic] hacerlo?

- Claro que sí. Pero quiero que me digas el motivo por el cual no me dejas de mirar y estás tan atento a cada uno de los movimientos que hago...

John soltó una risa despectiva, haber [sic] si así podía ocurrírsele algo para evadir la pregunta.

- ¿Es qué te gusto John? - preguntó Ben

John alzó las cejas, se echó hacia atrás para quedar en la oscuridad y que no se le viera su rostro de color rojo.

- Estás loco, ¿sabes? - le dijo John

Ben comenzó a reírse a más no poder.

- ¿De qué te ríes? - preguntó John acercándose, Ben no paró. Aumentó sus carcajadas. - ¿¡DE QUÉ TE RÍES!
- volvió a preguntar John y esta vez le soltó un puñetazo a Ben

El susodicho se tiró al suelo del golpe.

- Me parece increíble que reacciones así. - rió Ben - Y sobretodo que te enamores de mí...

- No estoy enamorado de tí. - gruñó Locke

- Ya. Y el hecho de que te hayas puesto rojo me lo ha confirmado. En serio, ¿por qué te ha pasado? - le preguntó riéndose

Fragmento inicial de *Sé más que tu* de I-am-Momo

Ejemplo de Slash basado en la serie Lost. Extraído de <http://www.fanfiction.net> [Consulta 05/09/2010].

vidas ficcionales de los personajes, como por ejemplo a qué se dedican cuando acaban su jornada laboral o lo que hicieron el primer día de trabajo. Pugh propone cinco entornos en los cuales se desarrollan las *fan fictions*: las secuelas, las precuelas, los crossovers, las escenas perdidas y los universos alternativos.

- En las secuelas se describen hechos que suceden con posterioridad al canon.
- En las precuelas sucede lo contrario, lo que se desarrolla es aquello que sucede con anterioridad al canon. Es interesante señalar que “only closed canons can have sequels, as such. But prequels can happen in any universe” (Pugh, 2005: 52).
- En el caso de los *crossovers*, se trata de introducir un personaje en un mundo no familiar, es decir, llevar a uno o varios personajes de un universo ficcional a otro (Ibídem: 55).
- Las escenas perdidas o *fix-it fics* consisten en “incidents, conversations, interactions, that take place within the timescale of canon” (Ibídem: 57). Se trata de acciones que pueden haber sucedido pero no se han mostrado de manera explícita y que rellenan huecos dejados por el texto primario.
- Los universos alternativos poco tienen que ver con el canon; se trata de las suposiciones que hacen los fan-escritores sobre los personajes ‘si hubiera’ (*what if's*) sucedido tal o cual cosa.

7.3.2.- *Filking* y otras formas musicales de apropiación.

El *filking* es una de las variantes de apropiación de los textos de culto más desconocida fuera de Estados Unidos a pesar de ser una de las prácticas reseñadas por Jenkins en su seminal *Textual Poachers*. Se define el *filk* como:

[...] a musical movement among fans of science fiction and fantasy fandom and closely related activities, emphasizing content which is related to the genre or its fans, and promoting broad participation. Filkers are people who participate in this movement (Tatum, 2009: 6.8).

Esta actividad se ha venido desarrollando durante los últimos treinta años en las convenciones de ciencia ficción. El nombre viene dado por un error tipográfico debido al cual una actuación musical de *folk* se anunció como *filk* (Ibídem: 2.1). Se trata de una

actividad transversal (Jenkins, 1992; y Tatum, 2009) en la que se ofrece otro “point of entry into the cultural logic of fandom, another way of understanding the nature and structure of the fan community and its particular relationship to dominant media content” (Jenkins, 1992: 252).

Esta práctica, al igual que la *fan fiction*, parte de una serie de textos y, de manera similar al resto de manifestaciones del *fandom*, “fans often write songs from the perspective of fictional characters, singing in their voices, and expressing aspects of their personalities” (1992: 252). Es decir, la interpretación de una pieza de *filk* no consiste exclusivamente en cantarla sino que también se trata de una actuación en el sentido estricto de la palabra, acercándose en cierto punto a la imitación. Sin embargo, el carácter de apropiación del *filking* va más allá de la utilización de textos primarios en las letras de las canciones. También encontramos esa “cacería” mencionada por De Certeau en la parte instrumental de las canciones: estas toman inspiración tanto de temas de series o de canciones típicas de radio fórmula como de aquellos que pertenecen a la cultura popular más arraigada.

Según Jenkins, el *filk* adopta varias formas:

[...] lyrics are published in fan songbooks or as one element among many in fanzines; filk clubs host monthly meetings; filk conventions are held several times a year; filk is circulated on tape¹¹⁵, either informally or more commercially [...] yet it is important to position filk songs initially within their original and primary context as texts designed to be sung collectively and informally by fans gathered at science fiction conventions (1992: 253).

Pero los espacios en los que se celebran estas reuniones no se limitan solo a las convenciones. Tatum determina tres tipos de emplazamiento en los que el *filking* es protagonista: salones, conciertos y paneles (2009: 2.2). Más importante que los lugares en los que se toca este tipo de canciones es el modo en que estas interpretaciones toman forma. Tanto Tatum como Jenkins apuntan dos maneras: el *Midwest Chaos* y el círculo bárdico. Ambas tienen en común que la formación de los participantes es un círculo en el cual estos se van turnando a la hora de cantar. Mientras que en la primera modalidad los integrantes cantan de manera desordenada, cuando a cada uno le apetece; la segunda consiste en cantar por turnos, siguiendo el orden del círculo. Del hecho de que se trate

¹¹⁵ Aunque, en la actualidad, el intercambio se hace mayoritariamente a través de Internet.

de una práctica colaborativa y de que los intérpretes no lleven las letras finalizadas, ya que se basan en gran medida en la improvisación, podemos deducir que el *filking* es un *work in progress* emocional en el cual las canciones pueden ser conmovedoras, ingeniosas, incluso procaces; pueden llegar a girar en torno al propio evento en el que se están desarrollando (Tatum, 2009: 2.3).

Una vez determinado qué es el *filking*, los lugares en que tiene lugar y en qué forma lo hace, nos queda por saber cuáles son los temas que trata esta forma de apropiación de los textos de culto. Tatum (Ídem) cita tres variedades:

1. Canciones sobre el *filk* y el *filking*.
2. Reescritura de tonadas populares a las que se añaden nuevas letras basadas en aspectos del cine de ciencia ficción y fantasía.
3. Sobre series de televisión de ciencia ficción.

Jenkins les suma una cuarta categoría temática:

4. Los fans, los estereotipos negativos que se les atribuyen y su entorno social.

Jenkins considera el *filking* como una forma de “palimpsest of the diverse interests which brought the assembled fans together” (1992:259).

Retomando la idea (romántica) del *fandom* como forma de resistencia, Jenkins otorga al *filking* una posición de resistencia militante respecto a los estereotipos de los *media* (Ibídem: 261). Sin embargo, no todas las canciones que tienen a los fans como tema central tratan sobre la mala fama social de estos. Algunas canciones buscan esa negatividad que los medios otorgan a los fans para abordar el tema desde un punto de vista irónico. Teniendo en cuenta la cantidad de temas intrínsecos al *fandom* que son tratados en el *filking*, podemos considerar este tipo de texto terciario como un formato contenedor en el que las canciones grabadas pueden llegar a constituir un “electronic fanzine” (Rogow en Ibídem: 275).

El *filking* no es la única forma de apropiación vinculada con la música y el *fandom*. Además están las bandas tributo: este fenómeno no está asociado de manera exclusiva con el *media fandom* sino que proviene del propio *fandom* musical, en el que bandas

amateur rinden tributo a sus bandas favoritas, por ejemplo: The Beatles, The Rolling Stones, AC/DC, etc.¹¹⁶

La primera diferencia entre las bandas tributo y el colectivo *filking* es la forma en que cada grupo aborda la apropiación y la reescritura. En el *filk* no solo prima a lo temático, sino que cobra importancia el estilo en que se aborda, en este caso la música *folk*. En cambio, en su estudio comparativo entre el *filk* y el *wiz rock*¹¹⁷, Tatum apunta que las bandas tributo están unidas por el contenido de sus canciones y el universo al que homenajean, pero no por el género musical; puede haber bandas tributo *rock*, *hip hop*, *heavy metal*, electrónica, etc. (2009: 3.3).

Otra característica que diferencia a ambas modalidades es la forma en que cada colectivo interpreta sus canciones. Mientras el *filk* minimiza la brecha entre público y música, la representación de las bandas tributo se asemeja a la de un concierto, con la banda encima del escenario frente a un público. A eso hay que sumar que la puesta en escena de las bandas tributo utiliza parafernalia extraída de los textos primarios. En el documental *Trekkies*, se puede observar cómo las diferencias entre las que homenajean a *Star Trek* se basan en el género musical escogido: por ejemplo, mientras el grupo Stovokor¹¹⁸, un grupo de *death metal*, utiliza la estética *Klingon*¹¹⁹ y una puesta en escena contundente, grupos como No Kill I optan por una visión más irónica, basada en el *punk*, del universo creado por Gene Roddenberry y eso queda de manifiesto tanto en las letras como en la forma de interpretarlas. Por lo general, las actuaciones de estos grupos tienen lugar en festivales temáticos de bandas que giran alrededor de un universo en concreto o en convenciones de ciencia ficción. Otro aspecto diferencial es que el *filk*

¹¹⁶ Algunos ejemplos de bandas tributo son: Dios Salve a la Reina (Queen), The Sex Pistols Experience (Sex Pistols), Australian Pink Floyd (Pink Floyd), No Way Sis (Oasis), Led Zepplica (Led Zeppelin), Nearvana (Nirvana), etc.

¹¹⁷ Wiz rock es la expresión utilizada para describir la música escrita sobre o inspirada en el universo de Harry Potter. Fuente: Wizrocklopedia. Disponible en Internet [Consulta 04/02/2010] en: <http://wizrocklopedia.com/wrock-faq/>

¹¹⁸ Esta palabra en *Klingon* hace referencia al más allá para aquellos que han muerto con honor. Fuente: Memory Alpha. Disponible en Internet [Consulta 04/02/2010] en: <http://memory-alpha.org/wiki/Stovo-kor>

¹¹⁹ Los *Klingons* son alienígenas que han aparecido a lo largo de todas las franquicias y películas de la saga *Star Trek*. Se caracterizan por ser una especie violenta y basada en el honor de la guerra. Además la suya es una de las pocas lenguas construidas para series de ficción que han sido desarrolladas con gramática propia, contando con varios volúmenes editados al respecto.

tiene como fin la *performance* en directo, aunque finalmente se comercialicen de una forma u otra. En cambio, las bandas tributo, pese a que la fuerza de estos grupos reside en el concierto en directo y la puesta en escena, por sus similitudes con las bandas comerciales al uso, han ido orientado, poco a poco, su trabajo hacia la publicación de discos, ya sean de estudio o grabaciones de conciertos.

7.3.3.- *Fan art*.

Podemos encontrar *fan art* como práctica de apropiación de textos en dos espacios: los fanzines, la web y las convenciones. No todas las formas de *fan art* tienen cabida en los fanzines, pero sí la tienen en las convenciones. Se caracteriza por ser la única forma de reescritura-apropiación en que el autor de la obra puede obtener beneficios económicos, ya que se trata de piezas escasas y muy codiciadas, desarrolladas “under the triple pressures of aesthetic change, technological limitation, and economics” (Bacon-Smith, 1992: 68). Existen cuatro formas principales de *fan art*:

1. El arte gráfico.
2. La escultura.
3. La fabricación de *gadgets* y objetos que aparecen en las series.
4. La construcción de escenarios.

El arte gráfico comprende desde retratos a estudios de personajes y escenarios, pasando por caricaturas de personajes y versiones *Mary Sue* en las que los autores de las obras se dibujan al lado de los protagonistas de las series o participando en momentos clave de las mismas. Al igual que en la *fan fiction*, encontramos versiones *slash* de los personajes. También existen los fotomontajes realizados a partir de imágenes promocionales o extraídas de otros productos audiovisuales.

En cuanto a las esculturas, se pueden considerar como tales aquellas que toman como modelos a los protagonistas de las series o están inspiradas en estos. La construcción de objetos que aparecen en las series es una de las prácticas más extendidas entre el *fandom*, ya que, por un lado, las réplicas de *gadgets* suelen tener unos precios muy altos y muchos fans optan por construirse sus propios accesorios, ya sea para coleccionarlos o para utilizarlos como complementos a sus disfraces. En cuanto a los objetos que aparecen en las series, se trata en la mayoría de ocasiones de

elementos que no son comercializados en forma de productos derivados por los poseedores de los derechos de imagen. De esta manera, los fans rellenan ese hueco fabricándolos ellos mismos y convirtiéndolos en objetos de exposición en las convenciones.



Fig.8- Un Mary Sue de Star Trek. (Weekend Trek 2009)



Fig.9.- Un templo *klíngon* de la serie *Star Trek* elaborado por los fans. (Weekend Trek 2009).

Los escenarios¹²⁰ son las reproducciones físicas a tamaño real de los espacios en los que se desarrollan las series de televisión. Se suelen utilizar para llevar a cabo *performances*: guiños a las series originales en la que se reproducen acciones que tienen lugar en la ficción. Son, por lo tanto, un lugar preferente en el que los fans se hacen fotografías de recuerdo en las convenciones, ya sea vestidos como los personajes o no. En función de ello, la interacción escenario-fan será mayor o menor.

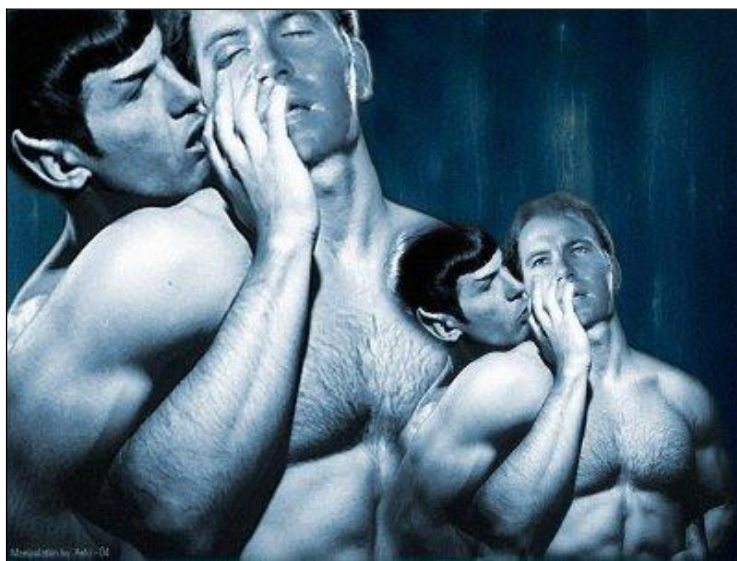


Fig .10- *Thyla* de Anki. Reelaboración *slash* de la relación entre Kirk y Spock.

7.3.4.- Cosplay.

Este término se extiende en Japón a finales de los setenta para describir la práctica de vestirse como personajes de series de animación japonesa, manga y videojuegos (Okabe, 2012: 225). Una de las prácticas más usuales en las convenciones es disfrazarse como algún personaje de la serie de televisión, cómic, videojuego favorito, etc. Se trata de un ejercicio que diferencia los espacios: aquellos que son para los fans y no para los mundanos. Con el tiempo, se ha ido convirtiendo por lo espectacular de la misma en una de las actividades estelares de todo encuentro

¹²⁰ De la construcción de escenarios para convenciones temáticas surgió uno de los personajes míticos del *fandom* estadounidense: Michael Okuda, un fan que, en las primeras convenciones de ciencia ficción a lo largo de los años setenta y ochenta, se dedicó a hacer replicas a tamaño real de la serie original de *Star Trek* hasta llegar a convertirse en profesional formando parte del equipo de diseño de las siguientes series pertenecientes a esta franquicia.

relacionado con el *fandom*¹²¹. Aunque no siempre es necesario disfrazarse para formar parte de este tipo de reuniones, “most participants at a convention wear some sign of their participation – buttons with quotes or aphorisms on them, T-shirts with pictures or verbal messages, identifiable items [...] that refer back to the source products” (Bacon-Smith, 1992: 74). Con esta caracterización, el fan de manera individual y el *fandom* de manera colectiva tratan de delimitar “the spatial-temporal frame of the convention” (Ibídem: 75).

El hecho de disfrazarse en convenciones es algo tan antiguo como estas. La práctica que ha cobrado más fuerza es la denominada *cosplay*¹²², vinculada a la cultura *otaku* y que implica la elaboración tanto del disfraz como del maquillaje para representar a su personaje favorito de anime, manga o videojuego. Además de llevar un disfraz y un maquillaje, el *cosplay* consiste en “learning signature poses and dialogue, and performing at conventions and parties” (Winge, 2006: 65). Así, los fans pueden representar a aquellos personajes en convenciones reuniones o salones, “as they transform themselves from ‘real world’ identities into chosen (fictional) characters”. (Ídem).

El *cosplay* también incluye actividades como

[...] masquerades, karaoke, and posing for pictures with other otaku, that are associated with dressing and acting like anime, manga, and video game characters [...] the term cosplay encompasses various types of costumed roleplaying, such as science fiction, fantasy, horror, mythology, fetish, and so forth” (Ídem).

No obstante, el *cosplay* no es una práctica originalmente japonesa¹²³, sino que nació en el seno del *fandom* de ciencia ficción estadounidense, remontándose a las primeras convenciones dedicadas al género allá por los años treinta del siglo XX. Posteriormente, se reavivó con las primeras convenciones de *Star Trek* y el nacimiento

¹²¹ Para profundizar sobre la importancia del *cosplay* y las mascaradas en estos encuentros, véase el documental *Comic-Con Episode IV: A Fan's Hope* (Morgan Spurlock, 2012).

¹²² *Cosplay* es la contracción de los términos ingleses *costume* (vestido) y *play* (jugar). Se trata de una traducción literal del japonés コスプレ (*Kosupure*).

¹²³ Como ya se comentó en el capítulo 3, podemos encontrar un indicio de esta práctica en aquellos lectores de *Las desventuras del joven Werther*. Los jóvenes europeos empezaron a vestir igual que el protagonista, con ropas azules y amarillas, y tuvieron lugar los primeros suicidios mímicos (Ibídem: 37).

del *media fandom*, implantándose de manera definitiva a mediados de los setenta y finales de los ochenta, en virtud de dos factores: el primero fue el estreno de *La guerra de las galaxias* de George Lucas; el otro, una serie de acontecimientos vinculados al *fandom* del *manga* y el *anime* en Estados Unidos, como fueron el crecimiento de la demanda de ese tipo de productos, la importancia que estaban tomando las mascaradas de este colectivo y las convenciones con actividades específicas relacionadas con este *fandom* (Ibídem: 67).

Pero la revolución japonesa del *cosplay* estaba por llegar. El trasvase cultural tuvo lugar cuando Nobuyuki Takahashi, perteneciente a la industria de la animación japonesa, asistió a principios de los años ochenta a una WorldCon en Los Ángeles. Impresionado por ese tipo de actividades, trasladó a Japón la mascarada y la representación (Okabe, 2012: 229) de los eventos occidentales en un momento en el que los *fandoms* relacionados con la moda¹²⁴ empezaban a surgir y consolidarse en el país del sol naciente (García, 2008: 90-91): las modas *lolita* y *gothic lolita*¹²⁵, el *visual kei*¹²⁶, las *maid*¹²⁷, la moda *gal* o *kogal*¹²⁸, etc. También coincidió con la explosión del movimiento *otaku* a mediados de los ochenta y ha florecido como fenómeno cultural desde principios de los noventa hasta ahora.

¹²⁴ La importancia de reseñar estas modas que son originalmente japonesas es que han llegado al público occidental de mano de la cultura popular del país del sol naciente y más concretamente a través del *manga* y del *anime*. En los salones occidentales de cómic o manga no es raro ver, principalmente a chicas, que siguen los dictados de esta moda, tal y como pone de manifiesto Joan Foguet en su artículo “De los ‘otakus’ a las ‘lolitas’” aparecido en El País.com [Consulta 29/10/2009]: http://www.elpais.com/articulo/cataluna/otakus/lolitas/elpepiespcat/20091028elpcat_19/Tes

¹²⁵ La moda *lolita* se remonta a finales de los setenta y está influenciada por la ropa de los niños de la estética rococó europea. Se trata de una subcultura que ha traspasado fronteras y ha llegado a occidente como parte de la cultura del *anime* y del *manga*. Las tendencias de esta subcultura vienen marcadas por la revista trimestral *Gothic & Lolita Bible* (editada en Japón por Index Communications y, en Estados Unidos, por Tokyopop).

¹²⁶ Estilo vinculado con la música pop japonesa, también conocida como *J.Pop*, y que se caracteriza por usar vestimentas exageradas. En la década de los noventa el *cosplay* se extendió a través del *visual kei*.

¹²⁷ Las *maid*; son aquellas chicas que se visten de sirvientas al estilo europeo de los siglos XVIII y XIX, aunque son más conocidas por trabajar en los *maid café* del barrio de Akihabara en Tokyo.

¹²⁸ Las *gal* se caracterizan por vestir con botas de tacón alto, llevar la piel morena y el pelo teñido de rubio. Se trata de un grupo contestatario y mal considerado desde una perspectiva tradicional japonesa.

Podemos considerar cuatro elementos básicos a la hora de valorar el *cosplay* como una actividad de apropiación de textos vinculada al *fandom*: el texto de culto; los entornos sociales en los que se desarrolla; la elección del personaje y sus características personales a representar; y el vestido (Winge, 2006: 67). Estos cuatro elementos convierten el *cosplay* en una “extremely collaborative activity and is, by necessity, a social activity” (Okabe, 2012: 231). Dependerán del grado de dedicación en la recreación del texto y los objetivos que quiera cumplir el *cosplayer*¹²⁹ a la hora de disfrazarse: humorísticos, de adaptación o simplemente de participación.

Retomando esos cuatro elementos:

1. En primer lugar está el texto, al igual que en cualquiera de las apropiaciones de este por parte del *fandom*, a lo que sigue una lectura.
2. En segundo lugar están los entornos sociales en los que el *cosplayer* desarrolla sus actividades. Puede tratarse de exhibiciones y competiciones, sesiones de fotografía, fiestas temáticas, karaokes, etc., aunque no están limitados a estas prácticas.
3. La elección del personaje de un texto primario facilitará la interacción entre las personas, los ambientes en los que se desarrollará la actividad y la fantasía que se desarrollará (Ibídem: 67). No está limitada al género del *cosplayer*. Existen casos en que las mujeres se disfrazan de personajes masculinos y a la inversa, en cuyo caso estamos hablando de *crossplay*¹³⁰.
4. El vestido incluye modificaciones corporales y cualquier tipo de complemento incluyendo el pelo, el maquillaje, etc. (2006: 72).

En palabras de Matt Hills: “performance presupposes a wilful and volitional subject, the performative is always a citation, always a reiteration” (2002: 158). Como ejemplo

¹²⁹ La forma abreviada de este término es *layer*.

¹³⁰ Esta práctica no es ajena al *media fandom* occidental. Bacon-Smith, en su autoetnografía sobre el *fandom* femenino, muestra cómo algunas mujeres se disfrazan para representar a personajes masculinos de sus series de televisión favoritas y, en los salones dedicados al manga y al anime, no es raro ver a chicos disfrazados de personajes femeninos de la serie japonesa de animación *Sailor Moon*.



Figs.11 y 12.- La importancia del disfraz, la pose y la representación. A la izda. *cosplay* del manga *Bleach* a la dcha. del manga *Rozen Maiden*. (Salón del manga de Granada 2009 - 7 de noviembre)

de cita y reiteración están los fans que se disfrazan de *Klingons* en las convenciones de ciencia ficción o las específicas de la franquicia *Star Trek*. Tal como muestran los dos documentales de Roger Nygard, *Trekkies* y *Trekkies 2*, los fans se disfrazan e interpretan el papel de estos personajes, hablan klingon y a seguir los ritos de estos personajes. Como ya se visto en el capítulo cuarto, la interpretación va de la mano de la identificación del fan dentro de su círculo y de ello dependerán sus relaciones interpersonales, sin dejar de lado que la interpretación y, en este caso concreto, la mimesis identitaria se convierten en parte de la experiencia vital del fan¹³¹.

7.3.5.- Fotografía.

La fotografía relacionada con las actividades del *fandom* tiene una utilidad básica: documentar. Su objetivo principal es dejar constancia de los eventos, incluyendo

¹³¹ Para profundizar más en la experiencia del fan, véase el texto vernáculo de Igor Gobi *Cosplay: el arte de disfrazarse* (2010).

posar junto a alguno de los invitados. En los últimos tiempos, esta actividad se ha vuelto de pago por la intervención de los organizadores, que son quienes financian la asistencia de los actores que protagonizan las series. Otra modalidad que podemos encontrar es la de la pose ligada al *cosplay*, que busca plasmar fotográficamente la representación por parte de quienes se disfrazan como sus personajes favoritos. Este tipo de fotografía destaca por su intención de mostrar a los participantes interpretando las poses características de esos personajes y/o escenas conocidas de las series de televisión; o el *cosplay* de estudio, sin necesidad de ir a salones, siendo un acto en sí mismo.

La aparición de aplicaciones informáticas de retoque fotográfico ha conferido una apariencia más profesional y ha impulsado dos categorías nuevas: el fotomontaje y la fotografía artística. Las fotos con croma de fondo para insertar a los fans en un entorno o en compañía de sus personajes favoritos se han convertido en una de las actividades más importantes dentro de las convenciones. Un cuarto tipo es aquel en el cual los fans se hacen las fotografías en escenarios de sus series favoritas que son recreados en las convenciones.



Fig.13.- La fotografía de poses en las convenciones.

7.3.6.- Productos derivados.

El beneficio generado por los productos derivados que elaboran los fans, los clubes y las asociaciones está destinado a financiar sus actividades. Esta práctica puede considerarse

como una variante del *fan art*. Entre los objetos más frecuentes que podemos encontrar están las chapas, los llaveros y las camisetas, que pueden ser de dos tipos: por un lado, aquellas que contienen los logotipos o las iniciales de los clubes, de las jornadas o de la convención en cuestión; y, por otro, aquellas que contienen frases representativas de la serie o bromas internas entre fans o relativas al texto primario. En este segundo caso, se trata de juegos de palabras que buscan la complicidad entre los fans.



Fig. 14.- Fotomontaje más cosplay de Kat Canipe y Alec Wells emulando Back to the Future II.

La amplitud de lo tratado hasta ahora, tal como se puede ver en la Fig. 17, supone las principales formas de apropiación de los textos primarios. Según lo visto, podemos considerar la apropiación del texto hasta el punto de reinterpretarlo, reescribirlo, ajustarlo o manipularlo. Estas prácticas se convierten no solo en una forma de consumo ideal sino que también la podemos considerar como la manera de realizar una lectura definitiva, en la que se deja detrás de manera rotunda al lector pasivo para convertirse en un lector/escritor y, en algunos casos, en un escritor.

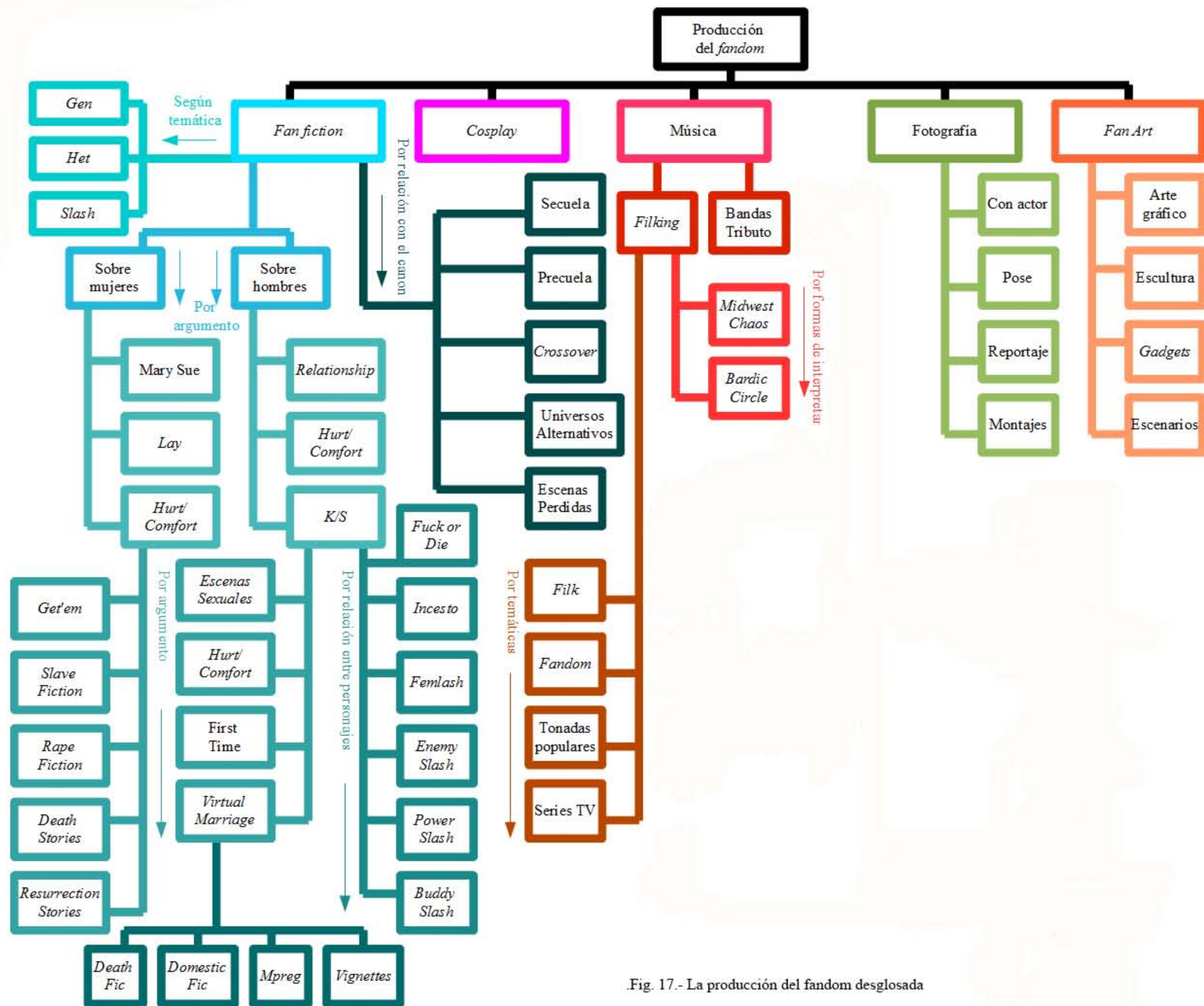


Fig. 17.- La producción del fandom desglosada

8.- Formas de distribución y contenedores.

Analizadas las principales formas de apropiación y reescritura de textos, quedan por ver los contenedores en los cuales estas manifestaciones toman forma. Resulta evidente que, a veces, la voluntad del fan es crear para sí mismo, sin que su producción se haga pública. Dejando de lado a ese fan individual que distribuye sus contenidos ocasionalmente para darse a conocer, existen tres formas en que los fans pueden publicar y publicitar tanto sus actividades como las formas de apropiación y reescritura vinculadas a este colectivo: los fanzines, las convenciones e Internet; aunque, en la actualidad, esta última contiene a las otras.

8.1.- Los fanzines.

Para Amy Spencer, los fanzines¹³² son “non-commercial, small-circulation publications which are produced and distributed by their creators” (2008:17) y, por lo general, los escritores que los producen ni son profesionales ni son pagados por esta actividad (Ídem). Spencer ve en esta intersección de factores una oportunidad “to write whatever you want and tap into a willing audience, with no restrictions” (2008:17), además de ser una forma de dar voz a personas completamente anónimas (Fredric Wertham en Ibídem: 18).

La producción de un fanzine se basa en una idea muy básica: alguien que escribe, edita o recoge dibujos y textos, los agrupa según sus intereses, los imprime de una forma u otra y los distribuye personalmente. Spencer traza un pequeño esbozo social de lo que es el fanzinero prototípico: “middle class, white population in their teens and early twenties” (Ibídem: 22). Bacon-Smith añade a este perfil a las mujeres como fuerza creadora mayoritaria de fanzines a la vez que abre el espectro generacional

¹³² Palabra que surge de la contracción de las palabras *fan* y *magazine*, es decir, revista de fans.

incluyendo a mujeres de hasta cincuenta años¹³³. Con la llegada de Internet, los fanzineros han crecido de manera desmesurada no solo en cantidad sino también en cuanto a la variedad social, de género y de posibilidades económicas. Las variantes se han multiplicado gracias a que la distribución digital facilita enormemente la circulación de estas publicaciones.

Desde sus inicios, el *fandom* de ciencia ficción estadounidense ha sido muy activo en lo que a publicaciones de fans se refiere, propiciando un trasvase de conocimiento entre editor y lector y lector y lector. Pero los fanzines no dejan de ser una forma editorial efímera, ya que en ningún momento pueden competir con las publicaciones comerciales, no tanto en cuanto a calidad de contenidos, sino en la de los materiales y, lo que es más importante, en la distribución¹³⁴. Para el editor de fanzines (refiriéndonos siempre al fanzine impreso) existen tres formas de distribución:

- Directa por parte del editor, que la lleva personalmente a los puntos de venta o incluso se encarga de venderla.
- Distribución consensuada, que consiste en contactar con faneditores de otras ciudades o países, de manera que se distribuyen fanzines ajenos a cambio de que otra persona distribuya los propios en otras zonas geográficas.
- A través de una APA (Amateur Press Association), que se puede definir como: “A group of people who publish fanzines and send them to an official editor who mails a copy of each to each member in a regular bundle. Members comment on each other’s fanzines in a kind of group discussion” (Hartwell en Bosky, 1994: 181).

Existen dos formas de gestionar una APA:

1. En 1937, la Fantasy Amateur Press de Donald A. Wollheim estableció el siguiente sistema:

¹³³ Como se ha ido viendo a lo largo de esta tesis, las mujeres han configurado el *fandom* tal como lo conocemos hoy día.

¹³⁴ Con la incorporación de Internet, la distribución ha sufrido una revolución. Por un lado están los fanzines digitales, que, por supuesto, tienen una circulación global garantizada. En el caso de los fanzines impresos, han conseguido distribuirse por todo el mundo gracias los portales de venta de estos contenidos o a través de tiendas *on-line* creadas por los autores de dichas publicaciones.

[...] if each fanzine publisher sent copies in bulk to one distributor, who would send out copies of all fanzines he'd received to each participant, all the tedium of keeping track of trades and addressing individual copies would vanish for fanzine publishers (Warner, 1994: 176).

2. Por otro lado, Mike Gunderloy, con su *Fanzine Factsheet Five* (1982), aplicó la formula siguiente: dos o tres páginas fotocopiadas con una serie de reseñas de *fanzines* y una dirección donde poder adquirirlos.

Ambos modelos suponen un paso adelante de cara a los fans que editaban sus propios *fanzines* para poder promocionarlos fuera de su ámbito regional.

A pesar de que todavía existen fanzines en papel (de hecho, en el ámbito del cómic se sigue manteniendo e incluso creciendo con fuerza), se han visto desplazados por las publicaciones gratuitas especializadas. En España son destacables los ejemplos de *Mundo Sonoro* en el ámbito musical y la desaparecida *FREEK* en el del cine de culto. Sin embargo, la aparición de estas revistas no ha supuesto en momento alguno la desaparición de los fanzines como forma de expresión de determinados colectivos. La llegada de Internet al universo *fandom* les ha proporcionado una plataforma inigualable, sin olvidar las herramientas de promoción y distribución de fanzines, así como la aparición de una variedad de formatos que antes no existía:

- El blog permite tanto a colectivos como individuos publicar de manera gratuita y, lo que es más importante, con un grado de exposición seleccionado por el mismo usuario. Spencer sitúa el inicio de la relación entre fans y blogs a finales del siglo XX, concretamente en 1998, pero las primeras intervenciones por parte de escritores de fanzines en la red se remontan a 1991, si bien estos “did not produce websites, but rather text only files that were distributed via email” (Spencer, 2008: 73).
- Los fanzines electrónicos, realizados generalmente en formato de documento portátil (PDF), no solo hacen posible un aspecto profesional sino que pueden ser guardados tal y como fueron creados, satisfaciendo el afán coleccionista y completista que caracteriza a algunos sectores del *fandom*¹³⁵.

¹³⁵ La implantación de las terceras pantallas, tabletas, *smartphones*, facilita la lectura de este tipo de contenidos.

La solución del problema de la distribución a través de Internet ha dado lugar a otras formas de rentabilizar dichas publicaciones distintas al tradicional precio de venta de estos: los *e-zines*.

The term ‘e-zine’ has come to mean ‘electronic magazine’ without the past associations with zine culture. The e-zine is instead taken to be any form of magazine available on the internet, even if the publication is commercial and the motivation is monetary gain. This form of online magazine appeared after 1991, when the ban on the commercial use of the internet was lifted and internet growth sped up (Ídem).

A pesar de encontrar bajo este formato publicaciones comerciales de pago, los fanzines electrónicos suelen ser gratuitos. También existe la posibilidad de donación, en virtud de la cual se cobraría una pequeña cantidad por la descarga. Una tercera opción es la de pagar por una edición en papel. En torno a este tipo de publicaciones, ya sean fanzines o libros escritos por amateurs, ha surgido una serie de portales de distribución¹³⁶ que ofrecen esos servicios: la gestión de descarga, los cobros o la impresión bajo demanda.

8.1.1. Los fanzines en la historia.

En el capítulo 3, dedicado a la historia del *fandom*, ya indicamos que las APAs nacieron en Estados Unidos a mediados del siglo XIX, hecho que puede considerarse como el inicio de los fanzines por cauces asociativos. La historia de los fanzines de ciencia ficción se remonta a los años veinte y a las publicaciones que, en un principio, recibieron el nombre de *prozines*, la más conocida de las cuales era *Amazing Stories*. Como comentamos en su momento, esta revista se convirtió en pionera por una decisión bastante radical en aquel momento: “they decided to feature letters pages within their publication, inviting readers to contribute and offer feedback, and printed not only the names but also the addresses of those who sent in their letters” (Ibíd.: 79-80). Eso dio lugar a la posibilidad de que los lectores entraran en contacto entre ellos, lo que provocó a medio plazo el nacimiento de las primeras comunidades de fans de carácter local.

El segundo paso por parte de estos colectivos consistió en crear sus propias versiones de las revistas que leían, pero con una característica definitoria: “these amateur magazines did not just try to replicate the professional magazines but instead

¹³⁶ Uno de los más conocidos y utilizados a nivel mundial es <http://www.lulu.com/> [Consulta 28/11/2010]

created their own medium” (Ibídem: 80). Esta diferencia con los magazines comerciales fomentó una relación distinta con los editores y permitió que los contenidos no solo sean diferentes sino que tengan otro enfoque: “amateur science and fantasy fiction, opinions of the editors or contributors on many topics and art” (Warner, 1994: 175). La creación de clubes y, por consiguiente, la aparición de publicaciones contiguas a estos tuvo un efecto colateral, el *fanspeak*, es decir, la creación de una terminología propia que ha llegado hasta nuestros días (véanse: Southard, 1982; y Byrd, 1978).

Estas publicaciones recibían el nombre de *fan-magazines* o *fan-mags*, pero, a partir de los años cuarenta, Louis Russell Chauvenet, uno de los fundadores del *fandom* de ciencia ficción, las rebautizó con el nombre de *fanzines* (Warner, 1994: 175). Spencer data la aparición del primer *fanmag* en mayo de 1930: *The Comet*, editado por Ray Palmer para The Science Correspondence Club. La tendencia a que cada club tuviera su *fanmag* se fue asentando a lo largo de los treinta, los cuarenta y los cincuenta. El modelo estadounidense de *fanzine* se convertiría en el canónico para todo el mundo (Warner, 1994: 177).

A partir de los años sesenta y más concretamente con el estreno en televisión de *Star Trek*, los *fanzines* evolucionaron hacia la especialización: “Star Trek probably inspired more specialized *fanzines* than any other topic, but the Star Wars movie series, Dr. Who, the Tolkien school of fiction, and many other creations have their own *fanzines*” (Ibídem: 180)

Con la llegada de la serie creada por Gene Rodenberry y el consiguiente surgimiento del *media fandom*, los *fanzines* adquirieron una naturaleza reivindicativa y, en el caso de *Star Trek*, supusieron un medio a través del cual los fans podían llegar a pedir e imponer contenidos televisivos. Viéndolo con cierta perspectiva, esta producción televisiva y sus seguidores se adelantaron a su época, funcionando como el *fandom* actual: con gran capacidad de reacción y de asociación, aunque sin la inmediatez que los medios electrónicos proporcionan hoy día. El primer *fanzine* de *Star Trek* es *Spockanalia*, que se diferenció de los de ciencia ficción por su mayor grado de influencia, tanto dentro como fuera del *fandom*. Verba reflexiona sobre la influencia de este tipo de publicaciones inspiradas en la serie:

Star Trek *fanzines* came into being a year after *Star Trek* did. The people who wrote for *fanzines*, drew art for them, edited them, and published them put a lot of love and toil into

them. Fanzines (including newsletters) kept fans in touch with each other all over the world, when fans had few other ways to communicate. These publications allowed participation in *Star Trek* fandom by fans who did not know any other *Star Trek* fans in their community. Fanzine readers and writers made up an important part of the entire fan community that kept *Star Trek* alive and put continuous pressure on the studios. As a result, Paramount Pictures Corporation produced, first, the *Star Trek* animated series, then the *Star Trek* movies, and, at last, the new *Star Trek* series—*Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Deep Space Nine*, *Star Trek: Voyager*, and *Enterprise* (Verba, 2003: viii).

Esta misma autora considera los fanzines como elemento central y articulador de lo que después supuso este movimiento, de manera que tanto la forma como los contenidos de estas publicaciones no varían desde la década de los treinta: “gossip and news, authors editors, magazines and allied topics found an eager audience, and the material published aroused interest to a peak never before attained” (Moskowitz, 1954: 14).

8.1.2. Contenidos.

En cuanto a los contenidos, hemos analizado los tres fanzines sobre *Star Trek* de ámbito peninsular: *Warp*, fanzine editado por el Club Star Trek de Portugal en formato papel con una vida de casi diez años (1996-2007); el *e-zine Nexus*, editado por el Club Star Trek Cochrane Madrid (2006-2007); y, para acabar, los cuatro números publicados hasta el momento de *CSTE Magazine*, también en formato *e-zine*, por el Club Star Trek España. Se han escogido estos tres fanzines como los más representativos del *media fandom* tanto por lo arquetípico de su propuesta como por su difusión.

Al igual que los antiguos *fanmags*, estos fanzines tienen tres características que interesa comparar con sus contrapartidas de las revistas comerciales:

1. Las portadas buscan parecerse todo lo posible a una publicación de carácter profesional.
2. Los textos editoriales que publican los *fanzines* son, por lo general, más cercanos al *target* que los de las publicaciones comerciales y, por otro lado, resumen lo sucedido en el club o la entidad durante el periodo de tiempo transcurrido entre un número y otro.

3. La maquetación, en los últimos años, puede llegar a tener la misma calidad que cualquier tipo de publicación profesional¹³⁷.

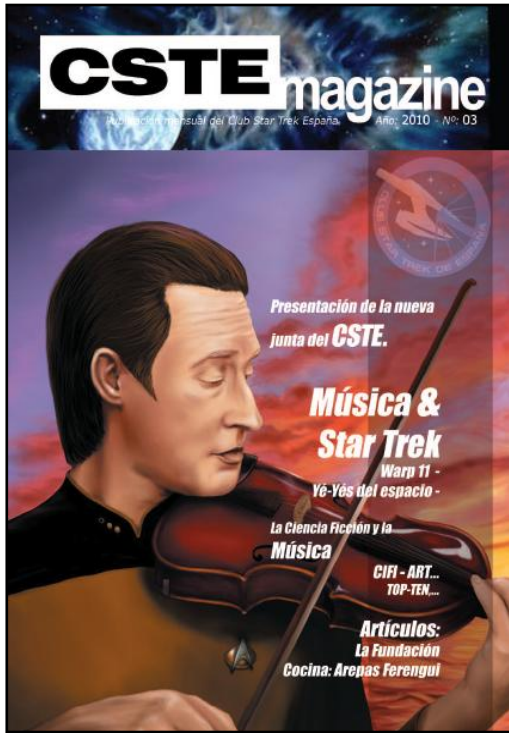


Fig.16.- Portada de *CSTE Magazine* nº 3, mayo de 2010. **Fig. 17-** Portada de *Nexus Magazine* nº 4, octubre de 2008.

En cuanto a la temática, existe una serie de contenidos principales:

- a) Cronología de la serie, que es la que establece el canon.
- b) Biografías, tanto de los actores y otros profesionales relacionados con la serie como de los personajes de ficción. Este es uno de los contenidos preferidos por el *fandom*, ya que las personas que suelen escribir estos artículos pertenecen a niveles altos en la jerarquía del conocimiento, habiendo adquirido competencias sobre la serie no solo a través de los textos primarios sino también a partir de los secundarios y terciarios.
- c) Entrevistas a actores: en el caso de España esto solo sucede cuando se consigue que alguno de estos venga a alguna convención nacional, lo que es cada vez más usual a causa del incremento de convenciones de pago.

¹³⁷ En este factor han influido tanto la aparición de programas de maquetación de código libre como el uso extendido de software profesional pirateado.

- d) Datos y rumorología: en el caso de los primeros se trata de acumulación de hechos relacionados con la serie; y en el caso de los rumores se publican todos aquellos que circulan por Internet aunque no estén verificados.
- e) El colectivo: en estas publicaciones podemos encontrar desde la historia del *fandom* en general hasta la historia de cada uno de los clubes que publican estos fanzines. Pero el contenido estrella de este bloque son las reseñas de las convenciones que hacen los clubes, así como aquellas a las que asisten los miembros de estas asociaciones.
- f) Las efemérides son otro de los contenidos habituales; se suelen escribir artículos sobre conmemoraciones de actores (también de personajes), de los clubes e incluso del estreno de algunas series.
- g) También podemos encontrar espacios de divulgación científica, ya sea ciencia o paraciencia. Esto sucede en el caso de *Star Trek*, ya que la serie en su momento se adelantó en algunos aspectos a la tecnología que estaba por venir.

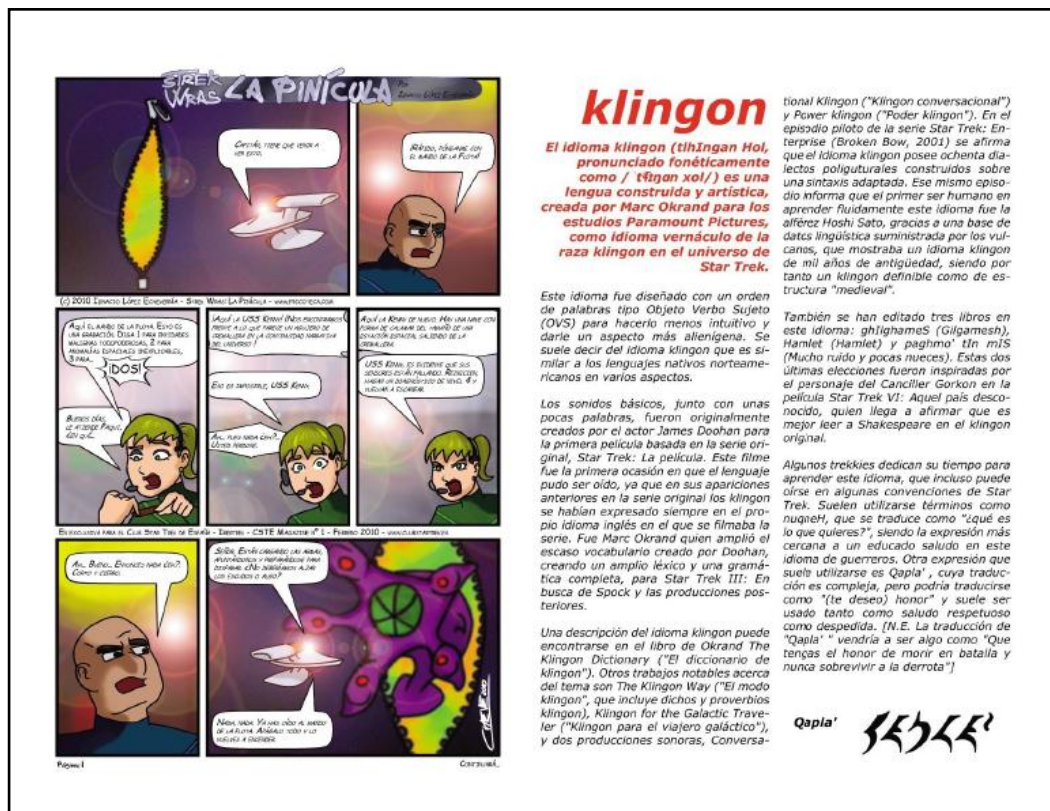


Fig. 18.- Ejemplo de contenidos de *fanzine*. Humor gráfico acompañado de un artículo sobre el idioma klingon. *CSTE Magazine* n° 0, marzo 2010.

Otros contenidos hallados en los fanzines analizados, aunque en menor medida de lo que se ha visto hasta ahora son: *fan fiction*, *fan art*, humor gráfico, reseñas sobre *memorabilia*, listados de capítulos (son un contenido habitual), fotografías de eventos y reseñas del universo expandido.

Podemos considerar que el contenido de los fanzines ha evolucionado poco a lo largo del tiempo y que tan solo han variado los formatos, entre los cuales han triunfado aquellos menos costosos para los fans. Sin embargo, siguen siendo un elemento central dentro del colectivo ya sean de pago o gratuitos, electrónicos o en papel, en forma de magazine o de blog.

8.2.- Convenciones o el rito de la celebración.

Las convenciones¹³⁸ de fans son aquellos eventos en los que los aficionados a un texto de culto se reúnen para celebrarlo. Podemos considerar estas reuniones como la expresión máxima de la interacción social entre fans, ya que suponen el punto de encuentro para muchos devotos tras conocerse en Internet a través de las redes sociales y pueden conocer otros nuevos; sobre todo es donde comienzan gestarse muchos proyectos. A pesar del cambio tecnológico, las convenciones han congregado multitudes de fans durante más de setenta años (Geraghty, 2014: 93) En muchas ocasiones, estas reuniones ofrecen a los fans una oportunidad única para conocer a sus actores y creadores favoritos.

Las convenciones pueden ser locales, regionales, nacionales o internacionales. Su ámbito geográfico va directamente ligado a que el evento sea de pago o gratuito. Las convenciones más modestas suelen estar organizadas por pequeños clubes de carácter local, con ánimo de darse a conocer e intercambiar información con otros fans. Las más grandes suelen estar organizadas por entidades que no solo buscan dar a conocer sus actividades sino que también tienen ánimo de lucro. En este segundo tipo de eventos, aparte de los clubes, hay tiendas del sector y empresas editoriales o distribuidoras; en estos casos, los *stands* son de pago. En cuanto a su temática, las hay desde muy específicas, como cualquier *otakon*¹³⁹, hasta convenciones más generalistas, como las de ciencia ficción en Estados Unidos, que abarcan desde la novela al cómic, pasando por

¹³⁸ En el mundo anglosajón se conocen con el nombre de *con*, abreviatura de *convention*.

¹³⁹ Convención centrada en el manga y el anime.

series de televisión y videojuegos. Las convenciones son, sobre todo, una “location for the emotional connection with, and consumption of, their favourite texts [...] this connection with space and place needs to be understood as a transformative and unique experience rather than a commodified and generic one” (Ibídem: 94).

La convención supone, en cierta manera, una peregrinación, una especie de visita obligatoria en la vida del fan. Para Aden, este camino empieza en el texto, considerando que la obra en sí misma es lo suficientemente potente como para considerarlo un viaje de ida y vuelta (1999: 10), por lo que el valor simbólico de las mismas puede alcanzar emocionalmente la visita a un lugar de rodaje, conocer a un actor o escritor, etc. Existen otros modos de convención que se apartan de la idea de recoger a los seguidores de una serie en un lugar en torno a un texto de culto. Consisten en unir al colectivo y “llevarse” el texto a viajar a lugares significativos de la obra en cuestión. Podemos catalogar esta categoría como peregrinación mimética, que persigue no solo venerar al texto sino reproducirlo en el sitio donde suceden los hechos ficticios del texto. Como ejemplo, valga la peregrinación llevada a cabo en 1968 por la Sherlock Holmes Society a Suiza para reproducir la pelea entre Holmes y Moriarty en las cataratas de Reichenbach, en la que todos los miembros de la asociación iban vestidos de época (Saler, 2012: 121 – 123).

Las convenciones son posteriores, cronológicamente hablando, a los *fanclubs* y a la aparición de los fanzines, lo cual resulta lógico. Primero se reúnen en clubes aquellas personas interesadas en una temática concreta común y, más adelante, inician una publicación. El siguiente paso es organizar encuentros que proporcionen ocasiones de expandir sus actividades y conocer a nuevos aficionados: es el acto por excelencia del *fandom*. La primera convención en que un producto audiovisual de ciencia ficción fue protagonista tuvo lugar en 1936 y el objeto central de dicha reunión fue la película *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936), basada en una novela de H.G. Wells y con guion del mismo. En este caso, el objeto de la apropiación fueron los disfraces de los personajes protagonistas de la película. Según Luttrell, en 1936 tuvo lugar lo que oficialmente se puede considerar como la primera convención, la Philcon, celebrada en una casa. La primera convención de cierta magnitud fue la NYCON, celebrada en Nueva York en 1939 con doscientos asistentes (Luttrell, 1994: 149).

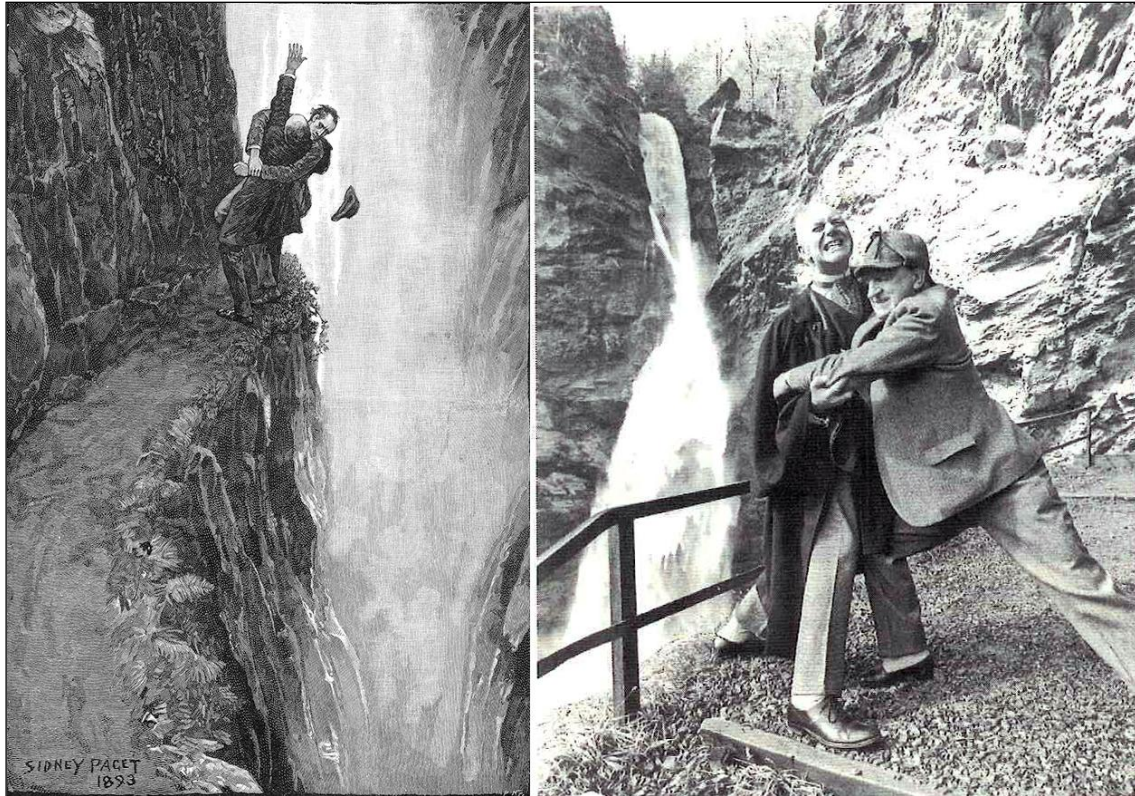


Fig. 19.- Ejemplo de peregrinación simbólica en 1968 por la Sherlock Holmes Society a Suiza para reproducir la pelea entre Holmes y Moriarty, al lado la ilustración original de Sidney Paget que acompañaba al relato *The Final Problem* (1893).

Desde la llegada de *Star Trek*, a pesar de ser presentada en una convención de ciencia ficción, las convenciones de este género se dividen en dos: aquellas que giran en torno a la ciencia ficción escrita y de manera más marginal al cine; y las que tienen como tema central la serie creada por Gene Roddenberry, que serían el inicio de las convenciones dedicadas a series de televisión, sirviendo como modelo para las convenciones a partir de ese momento. Las primeras convenciones en torno a la serie clásica empezaron durante el periodo 1973-1976 en Chicago, Nueva York y Los Angeles, pero las macroconvenciones llegaron en 1976 (Bacon-Smith, 1992: 11-12). Estos datos se contradicen con los de Asherman, que sitúa la primera convención en una biblioteca de New Jersey en 1971 y la primera gran convención en 1972 en Nueva York (1993: 141), lo cual han corroborado DeForest Kelly, Leonard Nimoy y George Takei, actores principales de la serie original, en declaraciones para el documental *Trekkies*. Aunque en el documental *Back to SpaceCon* (Tom Wyrsh, 2011) especifican que The Red Hour Festival¹⁴⁰, celebrado el 22 de febrero de 1975, como la primera gran

¹⁴⁰ Más adelante recibiría el nombre de *SpaceCon* y se abriría a otras series y películas de ciencia ficción, así como a la divulgación científica.

convención sobre *Star Trek* en la que los fans y sus actividades fueron los protagonistas de un evento que luego evolucionó hacia un encuentro con estrellas invitadas.

En las convenciones encontramos una serie de actividades estándar que incluyen las muestras de *fan art* y las zonas de venta donde los clubes comercializan productos derivados, tanto de fabricación propia como oficiales. Podemos encontrar convenciones que tienen hasta siete espacios diferentes con actividades programadas, si bien en España lo normal es tener, como máximo, tres o cuatro de estos espacios. Las *minicons*, organizadas por clubes pequeños, suelen tener dos espacios o tipos de actividades: “one set of panel discussions, and presentations in a video room” (Bacon-Smith, 1992: 11). Estas miniconvenciones están dedicadas a atraer una cantidad de público que ronda entre las cincuenta y las ciento cincuenta personas, aunque esto sería en el ámbito estadounidense, ya que ese sería el máximo de asistentes a una convención de dimensiones normales en España. Sin embargo, existe algo en común entre las convenciones celebradas en Estados Unidos y en España: a pesar de no ser estrictamente temáticas, suelen girar en torno a otro texto de culto o a una temática concreta muchas veces dedicada a recaudar fondos para alguna causa solidaria.

La asociación de aficionados a la ciencia ficción Gaylactic Network¹⁴¹, que agrupa a personas del colectivo gay y que se dedica a organizar convenciones centradas en temáticas GLBT¹⁴², publicó un folleto en el cual se explica, punto por punto, con ejemplos y plantillas, cómo organizar una convención. El modelo presentado por esta asociación es el que se utiliza internacionalmente para organizar eventos de este tipo:

1 - So You Want To Run A Gaylaxicon..., 2 - Building a Committee, 3 - Preparing a Bid, 4 - Hotels, 5 - Guests and Programming, 6 - Budgets, Income, and Debts, 7 - Mo' Money - Advertising, Sponsorships, & Premiums, 8 - Registration, 9 - Dealers, 10 - Art Show, 11 - Other Activities, 12 - Logistics, 13 - Publicity and 14 - Production (VVAA, 1999: 1).

De esta lista, los elementos más importantes a la hora de organizar una convención son: en primera instancia, formar un comité y preparar una candidatura, ya que son los dos pasos de los que dependerá el éxito de un evento de este tipo. Los cometidos del comité consisten no solo en escoger a las personas que van a ejercer de voluntarios o moderadores en las mesas de discusión, sino que ha de estar compuesta

¹⁴¹ <http://www.gaylacticnetwork.org/> [Consulta 09/11/2011]

¹⁴² Gay, Lesbiana, Bisexual, Transexual.

por personas vinculadas a todas las jerarquías del *fandom*. Pero, sobre todo, el éxito de un comité organizativo dependerá de la cantidad de gente que tenga capacidad de acceso a actores y gente vinculadas a las series de televisión, lo cual determinará, en primer lugar, el éxito de una candidatura y el éxito económico de una convención. En cuanto a la organización administrativa, se establecen como mínimo cinco divisiones: “Administration, Events, Operations, Programming, and Publications” (Whitmore y Notkin, 1994: 163).

En España, las convenciones del *media fandom* comprenden cuatro tipos de eventos:

1. Las convenciones organizadas por clubes: son aquellas que se hacen entre diferentes asociaciones; se trata de convenciones itinerantes que organiza un club distinto cada año. Por ejemplo: la Weekend Trek y la Espatrek¹⁴³, cada una de las cuales se organiza cada año en una ciudad diferente, pero siempre participan los mismos clubes. Estas convenciones se caracterizan por traer actores, normalmente secundarios o aquellos que no podemos considerar como estrellas y también por celebrar las actividades de la convención en el mismo lugar donde se alojan los asistentes; este tipo de convenciones se suele realizar en hoteles.
2. Las organizadas por empresas: lo más atractivo para los asistentes a este tipo de convenciones es que invitan a protagonistas de las series, si bien esto supone que el precio de las entradas al evento sea mucho mayor, además de no incluir el hotel. Otro factor que ha aportado este tipo de convenciones al panorama español es la fragmentación en el precio de las entradas. Por ejemplo, en el caso de la Rising Con, convención organizada en torno a *Sobrenatural* por KLZ¹⁴⁴ en Barcelona, hubo tres tipos de entradas: golden, silver y regular. Limitadas en número, su precio está en función del grado de acceso a los actores que

¹⁴³ El hecho de que existan dos grandes convenciones sobre *Star Trek* se debe a la ruptura de la Federación Española de Clubes de *Star Trek*. Esto sucedió en 2008 por problemas con la propiedad del nombre de la convención. Entonces, desde 2009 existen dos convenciones dedicadas a la serie; ambas traen actores de la franquicia y se celebran en el mes de octubre, a veces con tan solo una semana de diferencia. De esta ruptura, surgió, por parte de los creadores de la Weekend Trek, la iniciativa de crear el Club Star Trek España.

¹⁴⁴ Empresa española dedicada a organizar eventos para fans.

concedían a los asistentes. Otro factor determinante es que, a diferencia de las convenciones organizadas por los clubes, el lugar del evento y el de alojamiento de los asistentes no coinciden¹⁴⁵.

3. Las mixtas: es decir, clubes o asociaciones que organizan la convención apoyándose en empresas. Como ejemplo de esta categoría está la BasauriCon celebrada entre 2010 y 2012, centrada en la serie *Battlestar Galactica*. Se mantienen las categorías de entrada en función del acceso y se separa el lugar de la convención del de la residencia de los asistentes.

Tanto las convenciones organizadas por empresas como las mixtas tienen en España una característica geográfica distintiva: se organizan en el norte del país. Esto se debe a que la repercusión de este tipo de eventos en nuestro país es mínima, de ahí que las empresas intenten rentabilizar al máximo la inversión acercándose físicamente al potencial público europeo.

4. Las jornadas: son aquellas reuniones en las que un club o un grupo de fans con intereses en común sin necesidad de estar asociados expone sus actividades y sus colecciones; suelen hacerse a modo de tarjeta de presentación de estos colectivos o individuos.

En cuanto a las convenciones organizadas por los clubes, nos vamos a centrar en las que podemos considerar ejemplos modélicos, tanto por la participación de clubes como por el acceso a actores: las Weekend Trek. A continuación, analizamos sus contenidos a partir de la participación directa en estos eventos. El caso de la Weekend Trek es particular en tanto hace una convocatoria con dos nombres (el otro es Cifi Madrid) y está abierta a dos *fandoms* más: uno mayoritario, como es el de *Star Wars*; y uno realmente minoritario y, a diferencia de los otros dos, fundamentalmente femenino, como es el de la franquicia de *Stargate*.

En las *Weekend Trek* nos encontramos tres actividades principales por la cantidad de tiempo que ocupan: los paneles de discusión, los concursos y la zona de *stands*. Los paneles de discusión se centran en una serie de aspectos en los que el conocimiento de la

¹⁴⁵ A pesar de cierto auge de esta modalidad a principios de década, se han ido diluyendo con el tiempo, al menos en el territorio español. Por otro lado, se han consolidado la mini jornadas en las que el fan y sus actividades son el centro del evento.

serie y del *fandom* en sí es fundamental: se generan debates en torno a las novedades de la franquicia, sobre los universos expandidos de las series, etc. En cuanto a los concursos, existen dos tipos: los de conocimientos y los de *cosplay*. Los primeros son de tipo *trivia*, *quiz* o siguen las fórmulas de concursos televisivos de preguntas y respuestas, como *50 por 15*, *¿Quién quiere ser millonario?* (Telecinco, 1999-2001; Antena 3, 2005-2009; LaSexta, 2012). Las personas que suelen participar en este tipo de pruebas buscan el reconocimiento por parte del resto de asistentes a las convenciones y, por lo general, suelen ser los mismos año tras año, lo que supone una especie de rito pactado entre los asistentes y los participantes. En cuanto al concurso de disfraces, tiene lugar en un momento muy concreto, la cena de gala, que se celebra el segundo día de convención. El hecho de que el concurso se celebre en ese acto puntual no quiere decir que, durante el resto de la convención, los participantes no se disfrazen, todo lo contrario. Los asistentes suelen lucir una media de cuatro o cinco disfraces que van alternando a lo largo del evento, dejando el último disfraz, el más elaborado, para el concurso. En cuanto a la zona de *stands*, está abierta a lo largo de la convención y en ella se pueden encontrar los productos elaborados por los clubes de fans: bisutería inspirada en la serie, ilustraciones, fotografías, grabaciones caseras de convenciones, chapas, camisetas, copias en DVD de sus *fan films*, etc. Los *stands* de los clubes son también un punto de reclutamiento de nuevos fans.



Fig. 20- La zona de *stands* de los clubes que participan en la organización de la Weekend Trek 2009.



Fig. 21.- Concurso sobre conocimientos “Quién quiere ser un *trekkie*” adaptación del modelo *50x15* en la Weekend Trek 2009.



Fig. 22.- Los actores invitados improvisando una representación, otros de los ritos de las convenciones. En este caso Robert O'Reilly y J.G. Hertzler en la Weekend Trek 2009.

The poster is for 'WeekendTrek-CifiMad' held from October 2-3-4, 2009, in Fuenlabrada, Madrid. It features a yellow background with a large, faint Star Trek star symbol in the center. The text is organized into columns for 'Zona Premium' and 'Zona Basic' across three days: Friday, Saturday, and Sunday. Various activities are listed with specific times, including film screenings, workshops, and panel discussions. At the bottom, there is a website URL and a vertical disclaimer on the right side.

WeekendTrek-CifiMad

2-3-4 Octubre 2009 Fuenlabrada, Madrid

Programa de Actividades

Zona Premium

Viernes

- 12:00 Apertura acreditaciones
- 14:00 Comida*
- 16:00 Inauguración
- 16:30 Presentación del Cluedo
Inscripción concursos
- 17:00 Fotograma Perdido (ST)
- 18:00 De los juguetes a los artículos
de colección (SW)
- 19:00 Trivial Stargate
- 20:00 Taller de cultura Klingon
- 20:30 Cena*
- 22:00 La medida de un film: Star Trek XI
- 23:00 Sesión de noche, proyecciones:
 - Futurama
 - Battlestar Galactica
 - Doctor Who
 - Cumbre de los capitanes de ST

Sábado

- 10:00 Conferencia: Robótica por Julio Vega
- 11:00 50x15 Trekkie
- 12:00 Via Láctea vs Pegasus: debate (SG)
- 13:00 Pasapalabra Star Wars
- 14:00 Comida*
- 16:00 Espacio en Profundo (ST)
- 17:00 Concierto de música trekkie
- 18:00 Encuentro con los Actores Invitados:
 - J.G Hertzler (Martok)
 - Robert O'Reilly (Gowron)
- 21:00 Cena Estelar**
- 24:00 Fiesta Estelar
Bar de Quark: cocktails
Concurso de caracterización
Final del Cluedo

Domingo

- 10:00 Stargate Universe: piloto
- 11:30 El Universo Expandido de SW
- 12:30 Cómo hacer un libro sobre
Star Trek: por Llorenç Carbonell
- 13:00 Conferencia de "El refugio"
- 13:30 Proyección Vignette
- 14:00 Clausura

Zona Basic

Viernes

- 16:30 Rodaje Vignette
- 17:00 Taller de modelismo
- 18:00 Actores Invitados:
sesión fotográfica
- 19:00 Presentación de la edición
española de ST: Countdown
- +Proyecciones
- 22:00 Freakytown en directo

Sábado

- 10:00 Podcast MST
- 11:30 Juego de mesa de
Battlestar Galactica
- 12:00-14:00 Actores Invitados:
firma de autógrafos
- +Proyecciones
- 16:00 Juego de mesa: miniaturas de SW
- 16:00 Sesión de tarde, proyecciones:
 - Siete de Blake
 - Fanboys
 - Caprica
 - Big Bang Theory
- 17:00 Taller de 3Dterabyte

Domingo

- 10:00 Partida de Rol (ST)
- 10:00 Presentación proyecto
"El Cosmonauta"
- 11:00 Taller de recortables
- +Proyecciones
- Y además, exposiciones de dibujos
y material de Star Trek, Star Wars,
etc...

*Para los alojados en el hotel
**Puede contratarse en la inscripción si no te alojas en el hotel

Horario Zona de Stands de venta:
Viernes: 15:45-20:30
Sábado: 10:00-20:30
Domingo: 10:00-14:00

www.weekendtrek.es - www.cifimad.es

Este programa podría sufrir cambios de última hora sin previo aviso

Fig. 23.- Ejemplo de programa de actividades de una convención *standard* (WeekendTrek 2009)

Entre los momentos más llamativos de estas convenciones están los encuentros con autores, actores y otras personalidades, que se reparten a lo largo de la convención. Suelen estar presentes en el discurso de apertura y, ese mismo día, están disponibles para hacerse fotos con los asistentes (previo pago). Al día siguiente, tienen también una doble sesión: por un lado, firmas, tanto de las fotos del día anterior como de fotografías de los personajes que suelen interpretar, que por lo general traen ellos mismos; y un encuentro con la afición. Esta segunda parte suele seguir también un rito: en primer lugar, un moderador los presenta y les hace unas preguntas en general; luego se pasa a las preguntas del público; a continuación, explican anécdotas, tanto de la serie como de su relación con el *fandom*; y, para acabar y dependiendo de su disposición, los actores pueden ofrecer un pequeño espectáculo o representación. Existe un último encuentro con los invitados: cenas o cócteles, para los que hay un número limitado de plazas, cuyas entradas se suelen vender aparte del precio de la comida.

Por otro lado, existe una serie de contenidos que podemos calificar de relleno: las proyecciones continuas que tienen lugar en una sala aparte; las exposiciones de *fan art*, tanto de esculturas como de ilustraciones; juegos de mesa, etc.

En la Weekend Trek se pueden encontrar tres contenidos que la hacen única: se graba una *vignette*, un *fan film* con una duración máxima de cinco minutos y que se proyecta el último día de convención; una partida de rol en vivo que dura los tres días del evento; y la grabación, también en directo, de un *podcast*. A toda esa oferta hay que sumar la presentación de cómics y libros por parte de editoriales y la preventa de los mismos. Otro evento a medio camino entre las producciones audiovisuales y la performance *in situ*, es lo que se ha dado a llamar “Espacio en Profundo”, realizado por el Club Star Trek Malacca, una especie de remedo del programa *El informal* (Telecinco, 1998-2002), en el que los integrantes del club realizan doblajes paródicos; presentan videoclips y reciclajes visuales; y graban algunos videos realizados *ex profeso* para su presentación en el evento. Posteriormente cada actuación se recoge en un DVD, tanto la interpretación en directo como los videos editados a modo de noticiario, y se comercializa en el evento.

El modelo empleado por los creadores de las Weekend Trek es una importación de las *minicons* estadounidenses, ya que las convenciones “monstruo” tienen difícil cabida en España, tanto por la falta de un público que demande ese tipo de eventos

como por la reticencia de los actores a viajar hasta este país y las altas tarifas que exigen por asistir. Sin embargo, eso no quiere decir que no existan en Europa: aparte del Reino Unido, que posee una cultura asociativa similar a la de Estados Unidos, en Alemania se lleva a cabo desde 1992 la macroconvención FedCon, a la que asisten miles de aficionados y que basa sus actividades en los encuentros con actores invitados de series de televisión, por lo general del ámbito de la ciencia ficción. Otro caso es el de la Comic-Con de San Diego, que tiene lugar en Estados Unidos y se ha convertido en la convención por excelencia de la cultura popular contemporánea. La primera edición tuvo lugar en 1970 y estuvo dedicada exclusivamente al cómic; sin embargo, con el paso de los años, otros medios como el cine, los videojuegos o la televisión se han ido incorporando y dejando el cómic como algo secundario dentro del evento. La Comi-Con se ha convertido en el centro de atención mediático por los *panels* en los que se anuncian los próximos estrenos cinematográficos y nuevas series de televisión, así como por la venta y el lanzamiento de figuras de acción y coleccionables relacionados con estos ámbitos. Otro punto fuerte es el de las sesiones de firmas, que no solo incluye a autores de cómics sino también a actores, directores y creadores de ficción mediática. Pero, por otro lado, se mantienen aquellos aspectos inherentes a las convenciones de fans, como la venta de materiales realizadas por los fans y el *cosplay*.

8.3.- Internet.

La situación actual de las convenciones en España se debe sobre todo al trabajo de los fans en Internet. Para Ignacio López, presidente del Club Star Trek España, el incremento de eventos relacionados con el *media fandom* en España se debe al uso que los fans hacen de Internet y las redes sociales: “han permitido a los aficionados contactar unos con otros [...] En cuanto se han podido poner en contacto personas esparcidas por el país, les ha apetecido reunirse y hacer cosas divertidas juntos”¹⁴⁶.

Dada la importancia de la red en el desarrollo de la actividad en el *fandom* y más concretamente en España, podemos considerar cinco herramientas básicas con las que los fans han conseguido cimentar la imagen que en la actualidad tenemos de este colectivo: los foros, los *blogs*, las páginas *web* de los clubes, las redes sociales y las páginas oficiales de las series de televisión.

¹⁴⁶ Entrevista realizada el 05/03/2010.

Los foros fueron la segunda herramienta *web* que utilizaron los fans para compartir sus ideas sobre series de televisión; antes se habían valido de las listas de correo electrónico. La primera producción que tuvo un gran flujo de información a través de este formato fue *Twin Peaks*. El funcionamiento del foro es muy sencillo: existen diferentes apartados dedicados a diversos temas y cada uno es regulado por un moderador. En un principio, los foros tan solo ofrecían la oportunidad de intercambiar opiniones; el siguiente paso fue la llegada de las páginas web de los clubes, que proporcionaban tanto información sobre sus actividades como la posibilidad de realizar convocatorias para organizar convenciones o simplemente visibilizar sus creaciones en la Red. Además, los foros hechos por aficionados han sido un modelo a seguir en diferentes campos y se han reutilizado en ámbitos profesionales como el de la educación virtual¹⁴⁷.

Por otro lado, las páginas web oficiales de las series de televisión y de sus productoras, siguiendo las dinámicas del *fandom*, proporcionan la oportunidad de formar parte de un club virtual oficial y de obtener una serie de beneficios *on-line*. Son, en muchos casos, plataformas para las páginas de los clubes, como ha sucedido en el caso de *Perdidos* y *The Fuselage*¹⁴⁸, el foro oficial de esta serie, en el que participan sus creadores y que se ha convertido en el modelo a seguir para el resto de foros y páginas de los fans de esta producción.

Ha sido sobre todo con la llegada de la Web 2.0 que el *fandom* en la red ha incrementado sus actividades. Por un lado, los blogs, que pueden gestionarse con unos conocimientos mínimos, no solo permiten que los clubes dispongan de un punto de encuentro donde tener actualizadas sus actividades en la red sino que aquellos fans que no pertenecen a club alguno posean un lugar en el que poner de manifiesto sus conocimientos sobre los textos primarios. En cuanto a las redes sociales, estas han supuesto el punto de encuentro definitivo para los fans, al menos en el caso español, al hacer posible que, con muy pocas convenciones anuales y muy espaciadas, los fans se mantengan en contacto entre ellos durante aquellos periodos en los que no hay eventos. Las implicaciones del asentamiento de Internet como medio a través del cual se

¹⁴⁷ Un ejemplo son las aulas virtuales utilizadas por alumnos y profesores en las universidades.

¹⁴⁸ <http://www.thefuselage.com/> [Consulta 15/02/2010]

gestionan las relaciones sociales del fan, las asociaciones, clubs, etc. se tratarán en el próximo capítulo.

A modo de resumen de este capítulo, las reescrituras y apropiaciones de los textos pueden existir de manera independiente a los contenedores, pero, al igual que los textos primarios a partir de los cuales se generan los textos terciarios, necesitan un vehículo a través del cual puedan ser comunicados. Por otro lado, son necesarios para que los fans puedan completar y complementar su visión del texto con otras ajenas a la suya. La importancia de estos espacios reside en la capacidad que tienen para incorporar nuevos discursos dentro de un mismo texto. También ponen de manifiesto la capacidad de organización de estos colectivos, como la del *fandom* español de *Star Trek* para crecer de la nada hasta tener dos convenciones, sin respaldo económico de ninguna empresa y con la presencia de actores estadounidenses. La importancia de estos dos eventos reside en que, a partir de ellos, empieza a haber una escena de este tipo de eventos, no solo financiados por clubes sino también por empresas de espectáculos que traen a actores de primera línea de series estadounidenses.

9.- *Fandom*, nuevos medios y la convergencia en el nuevo entorno mediático.

“We are becoming part of the media”

Elisenda Ardèvol et. al. “Playful Practices:

Theorising ‘New media’ Cultural Production”, (2010: 264)

No es una novedad y casi huelga decir que Internet ha transformado el ecosistema mediático hasta puntos insospechables. La llegada de la Web 2.0 y la posibilidad que esta da al usuario de relacionarse con otras personas y, lo que es más importante, con los textos mediáticos, hace necesario reconsiderar algunos de los puntos tratados en los capítulos precedentes. Pero antes de entrar en disquisiciones sobre los medios es necesario aclarar un par de aspectos: en primer lugar, las estructuras del *fandom*, tanto en forma como en fondo, así como los modos de apropiación, no han variado, aunque las nuevas tecnologías han impulsado y popularizado estas actividades y a aquellas personas que las crean. En segundo lugar, este capítulo busca, desde una vertiente teórica, poner en orden ciertas características relacionadas con los nuevos medios, la convergencia y aquellos conceptos más recientes sobre el impacto social del ecosistema contemporáneo de la comunicación que, en ocasiones, se presentan de manera tan dispersa que parecen estar desconectados entre ellos.

Nos gustaría empezar este capítulo con un ejemplo breve que creemos que ejemplifica a la perfección lo que los nuevos tiempos mediáticos aportan a la cultura participativa. El impacto de las redes sociales es innegable y conocer las repercusiones totales a nivel global resulta casi imposible, a pesar de que es muy difícil refutar que la vida en las plataformas sociales está empezando a sustituir a la vida real u *off-line*, como empieza a denominársela. En el ámbito del *fandom* estas se han convertido en una forma transversal de comunicación tanto para aquellos que pertenecen a esos colectivos como para los que no.

Ya hemos visto que los clubes, las asociaciones y las convenciones, que suponen la traslación física de las actividades y de representación de estos colectivos, también se están desplazando al formato virtual. Si es más o menos evidente la traslación de la comunidad real a plataformas de redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, etc. y que los clubes se vuelcan en su transformación virtual, también es normal encontrarse con la situación en la que las asociaciones que, durante décadas, han tenido un fuerte acento local y regional, debido a que en gran parte se veían lastrados por los inconvenientes geográficos y lingüísticos, hayan pasado de manera natural a las redes sociales. Incluso se forman nuevas asociaciones dentro de dichas estructuras sin tener una representación física en el ámbito real: se trata de clubes nativos digitales, cuyas implicaciones veremos más adelante.

Sin embargo, el rasgo más notable del *fandom*, aquel que siempre se ha considerado como inevitablemente presencial, son las convenciones, cuyos aspectos rituales y sociales tratamos en el capítulo anterior. En el último lustro, ha tenido lugar un giro radical en la forma de entender estas actividades y no nos referimos a la realización de crónicas en tiempo real on-line de los eventos en cuestión, sino el nacimiento de convenciones que están única y exclusivamente pensadas para ser disfrutadas virtualmente, valgan como ejemplo: la Loling at Lucy Online Convention¹⁴⁹, dedicada a Lucille Ball, que tuvo lugar en Facebook a finales de 2013; la DelToroCon (The online Guillermo del Toro fan convention)¹⁵⁰, realizada a través de una página web; y la JaegerCon¹⁵¹, en Tumblr, la herramienta de viralización de contenidos visuales por excelencia. Todas tienen una programación y una duración cerrada pero, mientras la convención presencial es un acto efímero, la virtual puede permanecer en Internet durante meses o años en función del interés de los organizadores por mantener el sitio, la página o la cuenta de usuario dentro de una red.

El paso de lo presencial a lo virtual, incluso en algo tan físico como las convenciones, delata un cambio de paradigma que viene dado por la evolución tecnológica sufrida en la última década, así como por la convergencia económica de los medios de comunicación y cierta democratización de un sector de los nuevos medios creados, en un primer momento, al margen de la gran industria.

¹⁴⁹ <https://www.facebook.com/lolingatlucy> [Consulta 08/02/2015].

¹⁵⁰ <http://deltorocon.com/> [Consulta 08/02/2015].

¹⁵¹ <http://jaegercon.tumblr.com/> [Consulta 08/02/2015].

9.1.- El giro sociológico.

Los rasgos vistos en el apartado anterior denotan un movimiento del fan hacia los nuevos medios de comunicación y a los medios sociales de los que, en muchas ocasiones, se consideran propietarios. Estos, lejos de marginarles, los han situado en el centro de la corriente de pensamiento (Jenkins, 2006c: 11). Como ya se ha mencionado anteriormente, este teórico es considerado el padre de los estudios sobre cultura participativa. Su trayectoria teórica empieza con la investigación de los márgenes de la comunicación, aquello que se encuentra en la periferia de la decodificación, hasta observar los cambios generados en la audiencia a partir de la convergencia empresarial y, en última instancia, la refundación del concepto de cultura participativa a través de los nuevos medios sociales. Pero si hay algo que ha sobrevivido a las derivas teóricas del investigador estadounidense es la aplicación de los conceptos de Pierre Lévy sobre la inteligencia colectiva a la cultura *fandom*.

La inteligencia colectiva se basa en un principio muy básico según el cual el nuevo poder mediático se sustenta en las modernas tecnologías de la información de tal modo que ninguna persona puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades (Jenkins, 2008: 15). Es decir, las prácticas realizadas por colectivos vienen a contradecir al experto¹⁵² en medios que durante mucho tiempo ha controlado los mensajes lanzados por estos. El colectivo se muestra como una fuente irrefutable de poder mediático cuya razón de ser Jenkins atribuye a “afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas [que] pertenecen a más de una comunidad” (Ídem). Se pueden añadir los siguientes adjetivos: aleatorio, multitarea y poliasociativo. Puesto que, en ocasiones, la voluntad de participar en un proyecto se debe a factores aleatorios, la participación no tiene por qué involucrar factor alguno de tipo ideológico. En estas iniciativas multitudinarias se realizan diferentes tareas que llevan a cabo otras tantas personas, pero un individuo puede ejercer otro tipo de función en otra iniciativa. Así pues, es poliasociativo en virtud de su capacidad para participar en diferentes grupos de trabajo en otros tantos niveles jerárquicos.

¹⁵² Jenkins, a partir de Peter Walsh, define cuatro rasgos característicos que definen al experto: “1.- Conocimientos dominados por el individuo; 2.- Se crea un interior y un exterior, unos saben y otros no; 3.- Emplea reglas sobre el acceso y el proceso de la información (disciplinas tradicionales); y 4.- Los expertos están acreditados, su dominio sobre un ámbito particular tiene que ver con la educación formal” (Jenkins 2008: 60-62). La inteligencia colectiva se construye en oposición a este paradigma.

Lévy propone dos nociones: el conocimiento compartido y la inteligencia colectiva. La primera es la información que se considera verdadera y es tenida en común por el grupo entero. Por su lado, la inteligencia colectiva es la suma total de la información que posee, de manera individual, cada uno de los miembros del grupo y a la cual podemos acceder en respuesta a una pregunta concreta (en Jenkins 2008: 37). Así surge la idea del productor multitudinario que ha cristalizado en nuevas formas de producción como el *crowdfunding*: un creador o grupo de creadores pide financiación colectiva a través de una plataforma web en la cual los usuarios pueden participar con diferentes cantidades de dinero; la contribución de cada microproductor recibe algún tipo de recompensa del equipo colectivo.

Apoyándose en el significado común de *crowd* en inglés (“multitud”), el teórico Jonathan Gray afirma que nunca ha visto “good art created by a crowd” y discute el acierto de esta elección terminológica:

If we see audiences, agents, actors, citizens, individuals as crowds, we’re per force rolling them into an undifferentiated bovine mass. Indeed, setting a crowd versus artists was a semantic trap, in some sense, since surely once a crowd develops something, we use different words to describe them.¹⁵³

En cierta manera, la disconformidad de este autor viene reconducida por como la industria ha reconsiderado el papel de la audiencia y el carácter colectivo de esta. La industria ya no se molesta en crear nuevas audiencias sino en buscar en las preexistentes para crear nuevos fans..

Jenkins, Ford y Green ponen como ejemplo la creación de la audiencia de la serie *True Blood* (HBO, 2008-2014). En una primera fase de descubrimiento, el objetivo era “excite core fans, and build to wider audiences as we got closer to the premiere” de tal modo que “fan opinion leaders received personal mailings, including messages in dead languages and vials with synthetic blood” (2013: 144) para construir un debate en torno a algo desconocido. En la siguiente etapa, los que descubrieron códigos ocultos pudieron entrar en páginas web secretas y simultáneamente se creó una campaña en YouTube mostrando videos sobre las reacciones de los humanos al reconocimiento público de la existencia de vampiros. Esta fase de descubrimiento estaba destinada a una

¹⁵³ Gray, Jonathan (2011). Crowds, Words, and the Futures of Entertainment Conference. *Antenna*. [Consulta 17/12/2014] Disponible en: <http://blog.commarts.wisc.edu/2011/11/15/crowds-words-and-the-futures-of-entertainment-conference/>

audiencia temprana, dispuesta no solo a dar una oportunidad a la serie sino también a defenderla y a crear comunidades en torno a esta. Una vez superada, empezó la promoción de la producción con publicidad en medios convencionales que dio pie al evento central de presentación de la serie que tuvo lugar en la ComicCon de San Diego de 2008, donde se programó un panel de presentación para una gran audiencia. El siguiente paso fue crear contenido de fácil acceso para que una audiencia mayor pudiese obtener información a través de la página web de HBO. Dicho de otra forma, la estrategia de la cadena de pago estadounidense pasó por crear un núcleo duro de fans que funcionasen como *taste makers* (influenciadores) en cuanto a fomentar y dar forma a una audiencia todavía mayor. Fueron dos pasos estructurados primero a través de los medios sociales y luego trasladados a los medios convencionales, ya que ninguna acción que tenga lugar en el ámbito *on-line* tiene por qué sustituir o dejar de lado las acciones tradicionales.

Este punto nos sitúa en otro vértice del panorama actual: la audiencia ya no es impasible sino que es, en parte, productiva; no en el sentido que hemos ido viendo a lo largo de esta investigación sino en el de la productividad capitalista. En el ejemplo visto de formación de la creación de la audiencia de *True Blood*, los primeros fans ya lo eran incluso antes de que empezase la serie, trabajando en favor de que esta ficción siguiese adelante con una audiencia consolidada. Dicho consumo productivo tiene mucho que ver con lo visto en el capítulo 7, sobre todo con la diferenciación entre U.G.C. y *fan labor*: para el productor del texto primario o marca ejerce en la mayoría de ocasiones una función de supresión o supervisión cuya meta es siempre aumentar los beneficios y hacer que la marca sea todavía más fuerte (Milner, 2009: 494). Por otra parte, el consumo creativo conduce “to a degree of production, and the goals of this production (implicit ownership, status, esteem, community, social capital, etc.) are often outside the realm of monetary gain” (Ídem). No obstante, como veremos en el siguiente apartado, la obtención de beneficios por parte de los fans a partir de sus creaciones no es algo que esté muy alejado de la realidad.

9.2.- Los nuevos medios o cómo la digitalización ha cambiado la comunicación contemporánea.

La monetización de las creaciones del *fandom*, ya sean *fan fictions*, *fan art*, camisetas, chapas o videojuegos, es algo cada vez más habitual¹⁵⁴, ya se haga de manera individual, en convenciones, mediante plataformas tipo Etsy o a través de medios destinados a la comercialización exclusiva de este tipo de productos. Es cierto que existe la industria suele considerar que gran parte de estas creaciones son ejercicios de pirateo. DeKosnik, en “Piracy is the Future of Television” (17 de marzo de 2010), apunta a diferentes aspectos por los cuales el pirateo de contenidos audiovisuales realizados por la audiencia tiene ventajas sobre los sistemas propietarios que utilizan muchos portales dedicados a este tipo de contenidos. Entre las principales ventajas que señala esta autora están:

- a) Los formatos. Mientras que un video descargado de manera ilegal desde cualquier portal o a través de programas P2P se puede reproducir en la gran mayoría de ordenadores, aquellos obtenidos de los portales dedicados a la venta de este tipo de contenidos tienen formatos especiales o necesitan reproductores creados *exprofeso* para ello y, en el caso de Apple, un ordenador de esa marca.
- b) El origen de los contenidos. Mientras que podemos obtener de manera ilegal casi cualquier contenido audiovisual producido en el mundo, si nos decidimos por la manera legal solo se pueden adquirir contenidos de origen estadounidense, en menor grado británico y, de manera excepcional, japonés.
- c) La calidad. De manera legal, el usuario se ha de conformar con la calidad dada por los portales, pero, en el caso de la descarga ilegal, el usuario puede, cada vez más, escoger la calidad en que desea visionar el producto audiovisual deseado.
- d) El periodo. El contenido de los portales oficiales suele ser contemporáneo: como mucho, acumula todas las temporadas de una serie que esté en desarrollo o de alguna que haya sido cancelada recientemente y, en raras ocasiones, presentan contenidos de cierta antigüedad; frente a esto, Internet ofrece la posibilidad de descargar ilegalmente contenidos de casi cualquier periodo del audiovisual.

¹⁵⁴ Las convenciones siempre han sido un lugar que los fans han utilizado comercializar productos manufacturados por ellos mismos.

Podríamos definir esta como una segunda ampliación del *fandom*: si la primera es de influencia directa, la segunda es la de distribuidor. La piratería ha obligado a la industria a desarrollar estrategias *on-line* que, como hemos visto, todavía se quedan cortas frente a la oferta ofrecida por este colectivo. Como hecho colateral de esta oferta creada por ellos mismos, las posibilidades audiovisuales creativas del *fandom* aumentan, ya que estos archivos son altamente manipulables. Por otro lado, la industria también se ve obligada a dar nuevas formas al texto y expandir diegéticamente los universos creados a través de los nuevos formatos y la creación de un *fandom* atemporal.

La posibilidad de disponer de dicha cantidad de materiales se debe, en gran medida, a la digitalización de todo tipo de contenidos: imágenes fijas, audios y videos. Es la consecuencia directa de lo que Manovich denominó en su momento “los nuevos medios”, que, a la larga y a nivel popular, son aquellos que se identifican con el uso del ordenador para la distribución y para la exhibición más que para la producción (Manovich, 2005: 63). Sin embargo, ya podemos ampliar esa definición incluyendo ese último ámbito, lo cual provoca una repercusión en los roles de la comunicación y el lugar que ocupamos como audiencia dentro de esta.

Manovich enumeraba tecnologías, plataformas, formatos, etc. a través de los cuales se verifica su idea de nuevos medios: Internet, el multimedia, los CD-Rom, los sitios web, los videojuegos, el DVD y la realidad virtual. Sin duda, ahora podemos ampliar considerablemente esta lista con: realidad aumentada, redes sociales como elemento aparte de Internet, la misma Web 2.0, App's, Blu-Ray, tabletas, *smartphones*, etc. La propiedad en virtud de la cual podemos considerar un medio como nuevo es la computabilidad, es decir: deben comprender un conjunto de datos informáticos que hacen del ordenador un filtro, “un telar de Jacquard: un sintetizador y manipulador de medios” (Ibídem: 71).

Manovich señala cinco características que definen a los nuevos medios: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación (Ibídem: 72-92). El primer rasgo hace referencia a que los contenidos actuales, ya sean creados digitalmente desde cero o analógicamente, son meras representaciones numéricas, o dicho de otra forma: “los medios se vuelven programables” (Ibídem: 73), convirtiendo dicho proceso en un estándar que responde a “la adaptación al individuo en vez de la estandarización masiva” (Ibídem: 75). La modularidad es la cualidad fractal de

los nuevos medios: “un objeto de los nuevos medios consta de partes independientes, cada una de las cuales se compone de otras más pequeñas y así sucesivamente” (Ibídem: 76); por ejemplo, píxeles, polígonos, vóxeles¹⁵⁵, caracteres o *scripts*.

La automatización es otra forma de denominar la inteligencia artificial: viene de la mano de “la codificación numérica y la estructura modular permite automatizar muchas de las operaciones implicadas en su creación, manipulación y acceso. De manera que se puede eliminar la intencionalidad humana en el proceso creativo, al menos en parte” (Ibídem: 77). El aspecto más complejo y con más matices es la variabilidad, que abre un abanico de posibilidades muy interesantes en cuanto a las relecturas de medios digitales. La variabilidad constituye un aspecto crucial para el desarrollo de los nuevos medios y la apertura que ofrece a los que hasta entonces solo eran meros receptores: la audiencia. No existe un objeto único sino que “pueden existir en diferentes versiones” (Ibídem: 82): nada está fijado; “un objeto de los nuevos medios da lugar a muchas versiones diferentes creadas en parte por un ordenador” (Ídem). La variabilidad nos ofrece otra perspectiva de la distribución “post-industrial: a petición del usuario y justo a tiempo” (Ibídem: 83). La variabilidad se obtiene a partir de siete principios: los elementos se guardan en una base de datos mediáticos que permiten generar toda una variedad de objetos de usuario final (Ídem); se pueden separar los contenidos del interfaz (Ídem); el software final utilizado adaptará automáticamente la composición del medio y también creará sus propios elementos; “interactividad de tipo arbóreo” (Ibídem: 84); hipermedia, actualizaciones periódicas (Ídem); y escalabilidad, esto es, generar versiones diferentes del mismo objeto mediático (Ibídem: 85).

La última característica definitoria de los nuevos medios es la transcodificación o transcodificación cultural que hace referencia a las: “dimensiones que pertenecen a la cosmogonía propia del ordenador y no a la de la cultura humana” (Ibídem: 92). Esta se divide en dos capas; la cultural y la informática. Los textos de De Kosnik y Manovich están separados, aproximadamente, por una década, pero ambos inciden en la importancia del proceso de digitalización como elemento disruptivo dentro de la dinámica general de los medios de comunicación convencionales en cuanto a la unicidad en la propiedad contenidos. Si bien a nivel legal está todo muy claro, a nivel afectivo no tanto.

¹⁵⁵ De *volumetric pixel*: la unidad cúbica que compone un objeto tridimensional.

9.3.- La variabilidad de los nuevos medios como principio de disolución de los roles clásicos de la comunicación.

La variabilidad como característica de los nuevos medios nos abre nuevas puertas a ciertas consideraciones de carácter legal, autoral, afectivo y de nuevas formas de uso de los productos audiovisuales, elevando las características del consumo productivo a niveles en los que el concepto de autoría empieza a quedar en entredicho. Uno de los principios de la variabilidad era la capacidad de generar diferentes versiones, pero estas, para considerarse como tales, deben tener en común algunos datos bien definidos:

Estos datos, que pueden ser una historia conocida, un icono, un personaje o una estrella famosa, se conocen en la industria de los medios como ‘propiedades’. De manera que todos los proyectos culturales realizados por Madonna quedarán unificados de manera automática por su nombre (Ibídem: 89).

Manovich da un salto que nos lleva de lo puramente técnico a una conceptualización autoral en la que la “propiedad actúa como prototipo” (Ídem). La variabilidad actúa como un principio de cambio en el que la propiedad se construye como un vínculo hacia el texto primario. Así pues, deberíamos entenderla como una idea transversal que parte de las necesidades tecnológicas de recepción, reproducción y emisión para convertirse en un valor que asegura la entrada de pleno del usuario como un elemento fundamental en la construcción del mensaje global. Formando parte del flujo comunicacional contemporáneo en que el consumidor inicial ya ha pasado por la fase de prosumidor para redefinirse a través de una nueva: el *viewer*.

Dan Harries lo define así: “the experiencing of media in a manner that effectively integrates the activities of both viewing and using, such as participating in a real-time poll that directly affects a live video feed” (2002: 172). El mismo autor describe a los *viewers* como “consumidores conectados”. Harries hace una distinción entre: “ver internet”, que se asemeja a la pasividad del público televisivo; y “usar internet”, en el que el usuario aprovecha la interactividad que proporciona la red para poder dar su opinión. Por lo general, son dinámicas que buscan reforzar el vínculo entre el espectador y las cadenas de televisión, las productoras, etc. La contracción de ambos términos (en inglés *viewing* y *using*) da como resultado el *viewsing*, que ofrece a la audiencia una forma de implicarlos a través del multimedia (Ibídem: 180), en el que

otros usuarios pueden ver las interacciones y experimentarlas en tiempo real (Ibídem: 178). El *viewer* de Harries presupone un tipo de audiencia que no es pasiva sino participativa, pero que está un peldaño por debajo de lo que podemos considerar como activa, capaz de generar debate, tener capacidad crítica o crear contenidos creativos en torno a los textos primarios. Esta nueva categorización redonda en la visión de un consumidor, independientemente de su nivel de implicación con los medios, que se ve envuelto en la espiral económica y que, cada vez más, forma parte del entramado de la industria de la comunicación.

La otra cara de la variabilidad es la capacidad de ‘robo’, cuyas ventajas para los consumidores ya hemos tratado, pero, por otro lado, ofrece la posibilidad de generar nuevas obras a través de la manipulación que permiten los nuevos medios tras la digitalización. Lothian los define como “artistas” (2009: 131) en el curso de su lectura del *fan vid Us*, creado por Lim. Considerando “theft, piracy, and the commons are all concerned with getting things for free and current configurations of online media and culture are hospitable to their insurrectionary modes of ownership” (Ibídem: 135)¹⁵⁶, es una doble vía por la que mientras apoya las propiedades intelectuales por otro lado las ‘roba’ a sus propietarios legales (Ibídem: 136).

Si un contenido es digital, es reproducible: susceptible de ser copiado y compartido. Uno de los grandes problemas legales de la industria del entretenimiento ha consistido en intentar evitar que sus productos sean distribuidos sin su control, algo que en la situación actual se ha comprobado que es casi imposible. Aunque el tema de esta tesis no es ese, la capacidad de compartir archivos ha sido el *leit motiv* a través del cual se han creado contenidos propios a partir de ajenos, tal y como hemos visto en el capítulo 7, con un dudoso estatus legal, pero basados en el *fair-use* amparado por la defensa de la sátira. Aunque dentro del contexto de este trabajo el uso de contenidos ajenos debe ser entendido dentro de una comunidad que es capaz de crear un sistema de distribución propio para distribuir contenidos ajenos y aquellos derivados de terceros, que pueden ser considerados como propios.

¹⁵⁶ Lothian apunta a un concepto que denomina como *undercommons*, que define como “an unofficial and transient space in which work simultaneously reproduces and undermines the structures that enable it” (2009:136), en el cual los medios dispuestos por otros son utilizados, de manera directa o indirecta, en su propio perjuicio por parte de los usuarios.

El acto de compartir y la creación de unas plataformas para poder llevarlo a cabo constituyen uno de los principios a partir de los cuales podemos hablar de que una reducción de la pasividad de la audiencia. Hay una creciente conciencia colectiva que busca contenidos para crear sus propias parrillas televisivas con contenidos globales, no solo regionales. Y, para lograrlo, hace falta un colectivo dispuesto a grabar, almacenar y compartir dichos contenidos convertidos en archivos. Es decir, si antes el visionado era algo que se hacía de manera mayoritariamente pasiva y solitaria, ahora todo se realiza a través de grupos de trabajo, se produce una colectivización en torno a la recepción de contenidos audiovisuales. Axel Bruns lo denomina *produsage*: “the collaborative, communal practice of content creation in which they engage, describes not a conventional production process that is orchestrated and coordinated from central office [...] constitutes an always ongoing, never finished process of content” (2010: 26). Estos contenidos nunca se dan por acabados y sufren procesos de evaluación continuados por parte del *fandom*, de los usuarios convencionales y también la propia industria. Dicho principio se sustenta en tres bases universales: producción abierta y evaluación comunal; desarrollo de artefactos inacabados y proceso continuado; y las recompensas personales y la propiedad común. Este último concepto es el que nos parece más interesante, ya que “produsage adopts open source - or creative commons – based licence schemes which explicitly allow the unlimited use development and further alteration of each user’s individual contribution to the communal project” (Ídem).

Esas pautas nos llevan a lo que podríamos denominar “principio de conectividad”. Gauntlett, afirma que “Making is connecting”, no solo en relación con los medios digitales sino con la creatividad en general, ya que la creación permite:

1. Make new connections between our materials creating new expressive things.
2. Make connections with each other, by sharing what we’ve made and contributing to our relationships by sharing the meanings we’ve created individually or in collaboration.
3. Through making things, and sharing them with other we feel a greater connection with the world, and more active in the environment rather than sitting back and watching (Gauntlett, 2010: 73).

El primer punto hace referencia a los contenidos; el segundo a los significados; y el tercero a la socialización a través de los contenidos, tanto aquellos con los cuales se inicia la cadena como aquellos que están generados a partir de los primeros por parte de los usuarios. En los tres es esencial el factor ‘compartir’, sobre todo para lo social. A día

de hoy, socializamos principalmente a través de los contenidos propios o ajenos que compartimos en nuestros perfiles en redes sociales. Tales contenidos son viralizables, almacenables, modificables y redistribuibles en un ciclo que se puede repetir indefinidamente. Los tres factores se unen para generar posibilidades abiertas en la creación, manipulación y distribución de contenidos, de manera que: “‘reception’ is not only active and negotiated but is a productive act of creating a shared imagination and participating in a social world” (Ito, 2010: 84).

Todos estos principios son inherentes no solo a la cultura participativa contemporánea sino a toda la audiencia, aunque como hemos planteado anteriormente existe una serie de rasgos distintivos para determinar desde qué ángulo se producen estas creaciones. Nos referimos a la diferencia entre *fan labor* y U.G.C.¹⁵⁷. Jenkins distingue tres tendencias a través de las cuales la cultura participativa actual, y casi por extensión una parte de la audiencia activa, ha tomado forma a lo largo de la última década:

1. New tools and technologies enable consumers to archive, annotate, appropriate and recirculate media content.
2. A range of subcultures promote (DIY)¹⁵⁸ media production a discourse that shapes how consumers have deployed those technologies.
3. Economic trends favouring the horizontally integrated media conglomerates encourage the flow of images, ideas and narratives across multiple media channels and demand more active modes of spectatorship (Jenkins, 2006: 135-136).

El factor tecnológico sigue siendo imprescindible a la hora de comprender la capacidad del fan, el consumidor o la audiencia para contribuir al flujo comunicativo general. Las herramientas son cada vez más intuitivas y los usuarios necesitan menos instrucción para poder manejarlas con total competencia.

Esa falta de preparación se debe en parte a que la inteligencia colectiva ha supuesto una forma inapelable de crear conocimiento a través de la socialización del mismo. Ito propone tres constructos conceptuales que define “the trends in new media *form, production, and genres of participation*: convergence of old and new media forms, authoring through *personalization* and *remix*, and *hypersociality* as a genre of

¹⁵⁷ Ver apartado 7.1.

¹⁵⁸ A día de hoy más que hablar de *DIY* (*do it yourself*) tendríamos que referirnos al *DIWO* (*do it with others*) para resaltar la faceta colaborativa de las prácticas actuales tal y como estamos viendo en este capítulo.

participation” (Ito, 2010: 85). De ellas, la hipersociabilidad es la pieza clave para entender el crecimiento de la inteligencia colectiva. Viene definida por el tipo de cultura popular que consumen los niños hoy día: “wired, extroverted, and hypersocial, reflecting forms of sociality augmented” (Ito, 2007: 96). Podemos entenderla como una sociabilidad digitalmente aumentada, factor que se ve potenciado en los dos nuevos escenarios que se plantean en el siguiente apartado.

9.4.- Dos nuevos escenarios: convergencia y transmedialidad.

El último factor definido por Henry Jenkins nos plantea un nuevo espacio que va mucho más allá de la mera fantasía del control de los medios: la convergencia. La integración empresarial a nivel horizontal ha abierto las puertas a dos nuevas formas de plantear los contenidos culturales, tanto desde el punto de vista comunicacional como del narrativo. En el primer aspecto, podemos plantear la convergencia a través de los grandes conglomerados mediáticos: pueden lanzar mensajes a través de diferentes plataformas con diferentes niveles de integración y de compenetración entre estos. Los mensajes pueden ser creados desde los emisores clásicos o por la audiencia convencional, cumpliendo también el principio de disolución de los roles tradicionales gracias a la integración y el abaratamiento de los medios tecnológicos. En el ámbito narrativo nos encontramos con la transmedialidad, termino aplicable a aquellos textos que se narran gracias a la integración secuencial de diferentes plataformas en la que la participación de la audiencia es considerada como algo deseable y positivo. En los dos siguientes apartados se desarrollarán ambos conceptos, así como la función, la transformación y la integración del fandom dentro de estas estructuras.

9.4.1.- Convergencia.

El primer factor a tener en cuenta a la hora de referirse a los nuevos ecosistemas mediáticos es la dependencia que los difusores de contenidos convencionales tienen de los consumidores y más concretamente de la participación activa de estos. Reevaluando esta idea con la función que anteriormente hemos visto que DeKosnik otorga a la audiencia podríamos referirnos a esta como nuevos difusores.

Jenkins, en la introducción de su libro *Convergence Culture*, trabajo que redefine la relación entre productores y consumidores, nos da las claves por las que podremos entender cómo se escenifican los límites entre ambas posiciones. Planteadas

como diametralmente opuestas durante décadas, sus límites son cada vez más borrosos en la actualidad: “Bienvenidos a la cultura de convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles” (2008: 14).

Aunque se trata de una visión bastante optimista, en principio, sobre el supuesto poder que la audiencia tiene sobre los contenidos mediáticos, la idea de Jenkins ha ido creciendo en otras direcciones. Si bien las grandes corporaciones han ido abriendo vías de comunicación para ‘escuchar’ a la audiencia, cada vez hay más contenidos generados por personas que no pertenecen a los grandes medios. Plataformas como *YouTube* o *Vimeo* permiten la difusión de contenidos a nivel mundial, ya sea de un simple video casero, un videoblog o producciones audiovisuales más elaboradas destinadas a estos canales. El autor estadounidense utiliza la palabra “convergencia” para “describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose” (Ídem).

Aunque la convergencia mediática hace referencia a conceptos macro como la evolución tecnológica o a la integración de diferentes industrias culturales parapetadas bajo el paraguas de sellos corporativo aún mayores, el impacto real de este término en las audiencias lo podemos observar sobre todo en los factores culturales y sociales:

La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana. (Ídem: 15).

Esta cita viene a resumir lo planteado en la primera parte de este marco teórico de investigación: la incorporación de textos mediáticos como parte del día a día. A partir de ahí se establecen relaciones asociativas en torno a dicho textos, la creación de textos terciarios y su transformación en parte de la iconografía social y cultural de un contexto concreto.

Este concepto que Jenkins denomina “convergencia” lo hemos visto anteriormente bajo otro nombre: intertextualidad. Esta se identifica a través de “the exchange process of cultural knowledge that flows back and forth between the audience

and the individual text as *the audience member injects other sources into the texts*¹⁵⁹,” (Marshall, 2002: 70). En este sentido, el rol de la industria es proveer material suficiente y adecuado para esa inyección (Ídem)¹⁶⁰.

Para que ese material se convierta en el ‘combustible’ de esa convergencia o proceso de intercambio cultural es casi necesario, por no decir obligatorio, que los productos culturales estén diseminados a través de diferentes plataformas: “Convergence [...] is more about ‘multiplatforming’ where media texts and audiences perhaps start to move almost seamlessly across different platforms such as televisión, online on-demand radio, podcasts, user-generated content, digital video and so on” (Hills, 2009: 107). El fenómeno de multiplataforma, situar diferentes contenidos que pertenezcan a un mismo universo ficcional en diferentes medios para explicar una misma historia, es lo que se ha dado en llamar *transmedia*.

9.4.2.- Transmedialidad.

La multiplataforma enunciada por Hills no es sino una idea que ha funcionado desde el nacimiento del audiovisual, pero concentrada y reformulada a partir de una aseveración: “the audience learns about the product through its associations in other cultural forms” (Marshall, 2002: 69). Las otras formas culturales a las que se refiere Marshall suelen estar disponibles en plataformas distintas a aquellas en las que está disponible el original.

Con este punto de partida, vamos a utilizar la definición que Jenkins¹⁶¹ hace del *transmedia*:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story (Jenkins, 2007).

¹⁵⁹ Énfasis nuestro.

¹⁶⁰ Marshall plantea a la industria discográfica como precursora de esta cultura de convergencia.

¹⁶¹ Para definir el transmedia y aquellas pautas relacionadas con la audiencia se va a utilizar una serie de tres *posts* de este teórico en su blog *Confessions of an Aca Fan*: “Transmedia Storytelling 101” (22/03/2007); “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)” y “Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling” (ambos del 12/12/2009); y “Transmedia 202: Further Reflections” (01/08/2012). [Consulta 30/01/2015].

No hay “one single source or ur-text where one can turn to gain all of the information needed to comprehend” (Ídem) de el universo en cuestión, al igual que no hay unos textos privilegiados sobre otros ni tampoco existe una jerarquización en cuanto a los medios. Otras características del transmedia son un reflejo de las sinergias económicas contemporáneas: por lo general, describen mundos ficcionales complejos; en los que entran en juego extensiones más o menos narrativas, dependiendo del medio utilizado, a modo de diferentes puntos de entrada al mismo. Estos soportan una serie de textos que idealmente son independientes en su concepción pero contribuyen a la narrativa global¹⁶², en las que entra en juego la inteligencia colectiva y en las que, y aquí ya entramos en la materia que compete a este trabajo, “a transmedia text does not simply disperse information: it provides a set of roles and goals which readers can assume as they enact aspects of the story through their everyday life” (Ídem). Se trata de llevar los textos más allá de la recepción pasiva, de manera que

[...] they introduce potential plots which cannot be fully told or extra details which hint at more than can be revealed. Readers, thus, have a strong incentive to continue to elaborate on these story elements, working them over through their speculations, until they take on a life of their own (Ídem).

Jenkins identifica estas características como inherentes a las narrativas transmedia. Sin embargo, no tiene por qué ser así; ambos rasgos también podrían ser aplicables a cualquier texto de culto, incluso aquellos de carácter monomediático. Es importante remarcar este aspecto porque ya se ha visto en la apreciación de Hills y ahora en la de Jenkins que existe cierta voluntad por parte de los teóricos de incluir en el imaginario transmedial de un universo concreto las creaciones de los fans.

Pero antes de decidir si los textos creados por los fans deben o no ser incluidos dentro de una narrativa transmedia, se observarán aquellas características que definen a este tipo de textos y que afectan a la vertiente *performativa* de los mismos¹⁶³.

Otro elemento que debemos distinguir dentro del transmedia es la diferencia entre adaptación y extensión. La primera “reproduces the original narrative with minimum changes into a new medium and is essentially redundant to the original work,

¹⁶² Es lo que Neil Young denomina comprensión aditiva.

¹⁶³ Hablando de teoría sobre el *transmedia*, existen dos grandes debates: el primero gira en torno a qué es el transmedia y en este texto me decido por aquella vertiente más pura, que es aquella que se ha ido definiendo a lo largo de este apartado; y el segundo es si los U.G.C y el *fan labor* forman o no parte de los universos transmedia, algo que se verá en la recta final de este capítulo.

and extension, which expands our understanding of the original by introducing new elements into the fiction” (Jenkins, 2009). Dicho de otra manera, para construir un universo transmedia la adaptación no es válida y la extensión sí. Pero no debemos entender esta última como un texto satélite que orbita alrededor de un texto central. Anteriormente hemos visto que los *ur-texts* no deben existir en estas construcciones narrativas sino como un elemento más integrado en estas, ni como universo expandido. Es decir, no debe existir una jerarquización de los textos; ninguno debe estar por encima del otro.

Robert Pratten, uno de los teóricos y, a la vez, prácticos del *transmedia* que más alude a la importancia de incentivar el compromiso de la audiencia en pos de que esta sea participativa¹⁶⁴, define el espacio narrativo a través de esta gráfica:

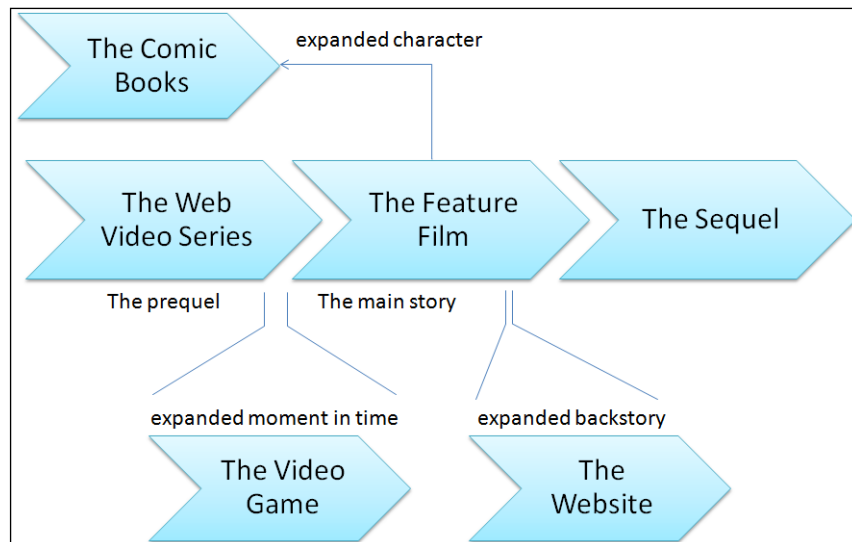


Fig. 24.- La franquicia *transmedia* (Pratten, 2011:13)

Aquí la única prevalencia es la temporal, la que nos ayudará a situar en el espacio-tiempo cada uno de los textos. Sin embargo, estos son independientes y consumibles como tales. La lectura de todos tiene como recompensa la comprensión total del universo de ficción planteado.

Jenkins apunta siete principios a través de los cuales profundiza en la definición del transmedia, en parte siguiendo la estela de Pratten sobre la importancia de la audiencia en la continuidad y desarrollo de dichos contenidos:

¹⁶⁴ *Getting Started with Transmedia Storytelling* es en parte un texto práctico que tiene como eje transversal la importancia de la audiencia en el sostenimiento de estos universos.

1. *Spreadability* vs. *drillability*. O, dicho de otra forma, la capacidad de involucrar a la audiencia para dispersar los contenidos o las competencias de esta en profundizar en los textos.
2. Continuidad vs. multiplicidad. La primera contribuye a la coherencia y plausibilidad de los mundos ficcionales, mientras que la multiplicidad aboga por la reescritura de los textos. En esta lógica entrarían, según Jenkins, las *fan fictions* (al menos en principio).
3. Inmersión vs. extraibilidad. Es la relación entre la ficción transmedia y las experiencias del día a día. La inmersión tiene que ver con la capacidad de los consumidores para entrar en mundos ficcionales, y la extraibilidad es la habilidad por parte de los fans de extraer recursos de la historia para la rutina diaria.
4. Construcción de mundos. De su dificultad se ha hablado en el capítulo 5.
5. Serialidad. En una narrativa extendida por entregas. Jenkins considera el transmedia como una versión hiperbólica de la serialidad.
6. Subjetividad. Las narrativas transmedia necesitan elementos que ayuden a ampliar la línea temporal. De ahí que se muestren múltiples experiencias subjetivas y perspectivas en el mismo evento temporal de personajes secundarios.
7. Performance. Esta última consistiría en utilizar la ficción para activar a la gente en el mundo real Jenkins argumenta que existen dos tipos de agentes culturales: los atractores y los activadores. Los primeros son aquellas comunidades que comparten intereses comunes, los segundos son aquellos que dan a la comunidad algo que hacer. (Jenkins, 2009)

En parte, esa última función es la que define a la industria del entretenimiento, pero no siempre tiene que ser considerado como algo positivo, ya que muchas veces su labor consiste en “supporting, harvesting or *shutting down* their own creative contributions”¹⁶⁵ (Ídem). De todas las características que Jenkins considera intrínsecas al transmedia solo podemos considerar como tales la *spreadability* y, solo en parte, la subjetividad; el resto pueden ser productos monomediales con extensiones radiales o *cross-media* basadas en textos centrales con extensiones radiales. Podemos considerar dichas extensiones radiales como aquellos textos que orbitan alrededor de un texto

¹⁶⁵ Énfasis nuestro.

central y que dependen de este para poder ser entendidos como es el caso del universo expandido de *Star Wars*.

Queda claro algo que ya se intuía en las conclusiones del segundo capítulo: la audiencia está, o se quiere que esté, en el centro de la producción cultural, aunque no de la manera que en un principio podría parecer sino como un elemento del engranaje de distribución. El principio de dispersabilidad (*spreadability*) apunta a la audiencia comprometida, esto es, los fans, como quienes deben ayudar a diseminar los contenidos generados por los activadores culturales, que, como se ha dicho, son aquellos que dan algo que hacer a las comunidades. Pero no algo sobre lo que debatir, crear o hablar, sino generar, es decir, tal como hemos visto anteriormente, son multiplicadores predispuestos a añadir valor a los productos de la industria.

El otro vértice del debate se sitúa en torno a la inclusión o no de las creaciones del *fandom* dentro del universo ficcional transmedia. Para ello debemos acotar algunas de las consideraciones apuntadas por Jenkins. Pero antes debemos ver la diferencia entre dos palabras clave que nos ayudarán a decidir si es así o no: interactividad y participación. La interactividad “has to do with the properties of the technology and participation has to do with the properties of the culture” (Jenkins, 2011)¹⁶⁶, aunque evidentemente en textos como los videojuegos ambas condiciones se conjugan por la naturaleza misma de la obra. Si la relación tiene que ver con la cultura también la tiene con los textos, los cuales deben incitar a dicha participación. Esta viene condicionada, en parte, por los rasgos constitutivos del texto de culto, tal y como se apuntaba en el capítulo 5. Dar a entender que la función performativa reside en la industria y en los activadores culturales, pero no en los textos, supone una voluntad tanto por parte de esta como por parte de algunos teóricos de: hacer una amalgama de todo lo que se ampare bajo un texto mediático, dando igual de donde provenga, sus intenciones y del tipo de relación directa que tenga con el texto y, hacer de las acciones de la audiencia un mérito de la industria.

De ahí que debamos distinguir, en un segundo paso, la diferencia que existe hoy día entre participar y activar; la diferencia entre un texto participativo y otro activador. Se podría decir que casi todos los textos son activadores, desde cualquier obra literaria

¹⁶⁶ Anteriormente hemos visto que Manovich hablaba de cómo la cultura y la informática se unían en la transcodificación cultural.

hasta películas, series, cómics o videojuegos. Estos crean una serie de expectativas formando un imaginario en torno a ellos, focalizado en personajes o acciones que se han desarrollado de manera secundaria. Casi cualquier texto que se ponga delante de un lector/espectador proporciona dicho placer.

En cambio, podemos considerar los textos participativos bajo dos vertientes: la primera es que se trata de aquellas obras que están concebidas para que los lectores puedan incluir y desarrollar sus ficciones en torno a estas. Para ello, es necesario dotarlo de unas herramientas específicas para poder hacerlo. De manera inherente, los textos son activadores a la vez que participativos, ya que, basándonos en la teoría de Abigail Derecho de los textos arcónticos, toda obra es una base de datos a través de la cual se pueden extraer ideas, conceptos, escenarios, personajes, situaciones, etc. La segunda vertiente apunta a los textos participativos: estos tienen el sesgo de la industria, que da las herramientas y las pautas a utilizar. Un ejemplo de esto es *Battlestar Galactica Videomaker Toolkit*¹⁶⁷, un kit compuesto por efectos de sonido y vídeo así como clips de música de la serie *Battlestar Galactica* (Syfy, 2003-2010). La idea consistía en que los fans crearan sus videos inspirados en la serie con un único fin: “Use them to make your video, add the required promo clip at the end, and send it to us!”¹⁶⁸. Se trata de un video destinado a la promoción y la creación del fan al servicio del texto primario y no como parte de este. Estos actos que invitan a la participación tienen sus limitaciones, en este caso de duración: no debía ser superior a cuatro minutos; no se podían utilizar clips de música o de video ajenos a aquellos que integraban el Toolkit; incluso no debían ser subidos a plataformas tipo Youtube, Myspace o Google (Ídem).

Esto apunta a ciertas pautas de la industria en favor de la contención y del control de los mismos. Scolari lo describe de la siguiente manera: “todo proyecto transmedia está obligado a proponer espacios de intercambio con la comunidad de fans y, llegado el caso, habilitar plataformas para que distribuyan los contenidos” (Scolari, 2013: 225). Los espacios que este teórico anuncia de manera indeterminada parece que están constituidos para la contención de dichas creaciones: utilizar los términos “contenido” y “distribuir” implica una clara intención de mercantilización de las fan-

¹⁶⁷ <http://www.scifi.com/battlestar/videomaker/tools/> [Consulta 05/07/2007]

¹⁶⁸ Tama (2007): “Battlestar Galactica Videomaker Toolkit”, en *Tama leaver dot Net* (07/03/2007). Disponible en Internet [12/05/2015] en: <http://www.tamaleaver.net/2007/03/07/battlestar-galactica-videomaker-toolkit/>

creaciones. La pregunta es evidente: ¿dejarían los propietarios de los derechos de los textos primarios subir cualquier contenido que fuese en su contra o que les supusiese un problema de derechos de reproducción con los propietarios de otros contenidos? Es un escenario plausible, ya que los fans están habituados a mezclar en sus obras referencias de franquicias diferentes, con cánones dispares.

Jeff Gómez, CEO de Starlight Runner Entertainment, señala ocho características que definen las narrativas *transmedia*, de las que la última nos da la clave de la posición de la industria con respecto al tema de las creaciones de la audiencia: “Toda iniciativa transmedia debe crear espacios en la web para promover y *contener los contenidos generados por los usuarios* [...] es esencial que el público *participe e interactúe con la historia*”¹⁶⁹ (Gómez en Scolari, 2013: 44). Esto nos replantea el escenario y confirma la diferencia entre textos activadores y participantes, así como sobre el control que se quiere ejercer sobre los contenidos generados por los usuarios. Primero, Gómez propone su contención, lo cual implica la posibilidad de censura y autocensura ante el riesgo de que estos contenidos no sean distribuidos por un canal principal; en segundo lugar, habla de participar e interactuar, pues ya hemos visto que la primera cualidad tiene que ver con la cultura y la segunda con la tecnología, por lo que podemos suponer que esto tiene que ser a través de las herramientas dadas por la industria. Así pues, en cierta manera, podemos llegar a la conclusión de que la introducción de las creaciones de los fans quiere ser gestionada para unos fines muy concretos: la promoción y el control de su exhibición. Por eso, en el entorno de las narrativas *transmedia* y la audiencia, Scolari los considera como “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013: 46).

Una vez visto el carácter instrumental de que la industria quiere dotar a estas creaciones, podemos dismantelar la idea de que las producciones de los fans puedan formar parte de los universos narrativos *transmedia*, ya que estas son, en su gran mayoría, textos terciarios y, por tanto, derivados de los primarios y, como ya hemos visto, en el *transmedia* no tiene que haber textos centrales¹⁷⁰. En *Narrativas*

¹⁶⁹ Mis cursivas.

¹⁷⁰ Podríamos decir que en la actualidad hay U.G.C. que surgen a partir de propuestas, concursos, toolkits, etc. Como es el caso de *Battlestar Galactica Videomaker Toolkit* o el *Star Wars fan film Challenge*, que se analizará en la segunda parte de este trabajo.

Transmedia. Cuando todos los medios cuentan de Scolari apunta a todo lo contrario, haciendo una gran amalgama de todo, desde los productos derivados, el universo expandido y, por supuesto, los U.G.C., como los denomina sin distinguir el factor afectivo en las producciones creativas de los fans. En el libro aparecen infografías en las que se muestra dicha relación de jerarquización tal cual, definiendo el transmedia como un régimen subsidiario de textos, en el cual, por debajo del texto principal, se sitúan otros tantos que van desde la simple web informativa hasta los discos, los parques de atracciones o los videojuegos¹⁷¹.

Sin embargo, para alejar cualquier tipo de dudas quedaría un último factor que define la imposibilidad de incluir las producciones del *fandom* como parte de un universo narrativo. En el capítulo 7 hemos visto que algunas de las variantes de la *fan fiction* tienen rasgos marcadamente sexuales, están amalgamadas con textos que forman parte de otras franquicias o son derivaciones en las cuales los fans se incluyen en el mismo texto; algo que hace difícil la inclusión de todos estos en el canon narrativo. En resumen, no podemos considerar las creaciones del *fandom* aquello que habíamos definido como *fan labor* y que, en gran medida, consideramos como U.G.C. por todos los aspectos vistos hasta ahora como parte narrativa de las producciones transmediales, a no ser que los proveedores de los textos primarios procuren ventanas de participación abiertas a estos aspectos.

A modo de conclusión de este capítulo, no nos queda más que verificar el giro hacia lo económico y la centralidad, algo que podemos suponer pero no certificar, del fan dentro de la industria del entretenimiento y como elemento fundamental para la distribución de contenidos mediáticos. El giro tecnológico tiene un sentido: “If it doesn’t spread, it’s dead” (Jenkins et al., 2013: 1). La dispersión o expansión de contenidos es clave; recordemos que la principal actividad del *fandom* es hablar sobre sus textos favoritos. Las recomendaciones, el boca a oreja, han adquirido una nueva forma gracias a la digitalización de contenidos y a la viralización de las conversaciones a través de las redes sociales. La clave es compartir: “sharing has become such common practice” (Ibídem: 3); en parte, es una lógica que viene dada por las nuevas plataformas de

¹⁷¹ Especialmente significativo es el caso de *Los Simpsons* (p. 155), *Aguila Roja* (p. 95) o *Star Wars* (p. 37).

comunicación, los nuevos medios y los medios sociales, y porque, en el fondo, no hay nada más humano que compartir.

Parte III. Cultura del *remix* en el *fandom*, taxonomía e historia de los *fan films*.

10.- *Vidding*, *fan made trailers*, *mashups* y *fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

“Vidding is a form of collaborative critical thinking”

F. Coppa (2008: 5.1)

“I vid for the Big Emotion”

Luminosity (en Hill: 2007)

El capítulo 7 de esta investigación estuvo dedicado a las principales formas de apropiación de textos preexistentes por parte de los fans. En esa sección se excluyeron, de manera premeditada, aquellas prácticas relacionadas con el audiovisual como formas de expresión que Bacon-Smith clasifica como formas materiales. Pero debemos distinguir entre dos grandes bloques en lo que a la expresión audiovisual del *fandom* se refiere: la primera es aquella consistente en reelaborar a partir de los contenidos ya creados por los poseedores de los derechos de las obras, es decir remezclar, descomponer, redoblando o reconstruyendo; la segunda son aquellas en las que los fans adoptan un papel todavía más activo y realizan textos, creando narrativas propias a partir del universo planteado, manteniendo una relación jerárquica con este, no solo a nivel narrativo, que en la mayoría de casos es pretendida, sino que utilizan el universo de origen como una enciclopedia a partir de la cual crean sus propias narrativas, que son creadas, producidas, filmadas y distribuidas por ellos mismos. Al primer caso dedicaremos el presente capítulo de la tesis y el siguiente caso ocupará el resto, ya que se trata del objeto de este trabajo de investigación.

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

10.1.- *Vidding*. Historia y forma.

Podemos considerar el *vidding* como la primera forma de apropiación de texto relacionada con las nuevas tecnologías. Coppa lo define como “a form of grassroots filmmaking in which clips from television shows and movies are set to music. The result is called a vid or a songvid” (2008: 1.1). Esta misma autora, en 2009, concreta con las siguientes acotaciones:

[...] vidding is an art form made through editing, also complicates the familiar symbolic characterization of women sewing and men cutting. Vidding women cut, slicing visual texts into pieces before putting them together again, fetishizing not only body parts and visual tropes, but the frame, the filmic moment, that they pull out of otherwise coherent wholes (Coppa, 2009: 107).

A eso podemos sumarle que ha sido una forma de arte *underground* constituida por parte del *media fandom* desde mediados de los setenta (Russo, 2009: 126). Coppa añade que el *vidding* es una cultura previa a YouTube, invisible y dominada por mujeres. Es una forma de costura a la que Coppa hace referencia y que tiene una serie de implicaciones: la selección del clip; aislar imágenes y movimientos concretos; y cortarlos del contexto en el que están insertados (Coppa, 2009: 110). Al igual que el resto de prácticas del *fandom*, esta “is a nonprofit activity partly because there’s no scarcity: the same footage can be used to make thousands of different vids”¹⁷² (Ídem).

De esta manera, cada *frame*, cada corte, movimiento o gesto de los que aparecen en una película o capítulo de serie de televisión puede tener un número ilimitado de significados. Es lo que Bajtin denominó heteroglosia, que define el conflicto entre los discursos oficiales y los que no lo son. Los define como la “condition for the possibility of independent consciousness in that any attempt to impose one monologic discourse”

¹⁷² Otro de los motivos por los cuales ha de ser una actividad sin ánimo de lucro es porque estas prácticas son derivadas de textos de los que no son poseedores de los derechos. Según la *Circular 14* sobre *Copyright Registration for Derivative Works* de la United States Copyright Office: “Only the owner of copyright in a work has the right to prepare, or to authorize someone else to create, a new version of that work” (08/2011: 2). Por ello, el estatus de estas prácticas está en un limbo: ninguno de sus aspectos está legislado.

(Bajtin en Morris, 2003: 73); de manera que podríamos equiparar, en estas prácticas, el *frame* a la palabra. Sobre esta última, Bajtin apunta que “does not exist in a neutral and impersonal language [...], but rather exists in other’s people mouths, in other’s people contexts, serving other people’s intentions: it is from there that one must take the Word, and make it one’s own” (Ibídem: 77). O, dicho de otra forma, los fans utilizan los *frames* para crear mensajes personales que se apartan de la intención con la que estos fueron diseñados.

El *vidding* y el resto de prácticas que veremos en este capítulo provienen de la cultura del *remix*, con origen en las subculturas musicales¹⁷³. No obstante, los casos que trataremos a continuación se extienden más allá de lo musical, ya que a día de hoy, el *remix* también pertenece a otros ámbitos relacionados con la tecnología, el *software*, las aplicaciones y la web 2.0. De todas las formas artísticas pertenecientes a esta esfera, “remix video in particular has only recently blossomed into a widespread popular phenomenon” (Levin Russo y Coppa, 2012. 1.2). Navas define el *remix* como “a global activity consisting of the creative and efficient exchange of information made possible by digital technologies [...] supported by the practice of cut/copy and paste” (2010: 159), basada en el *sampling*, que consiste en coger fragmentos de una o más obras preexistentes y recombinarlas en un nuevo trabajo (Levin Russo y Coppa, 2012. 2.3).

Coppa nos habla desde un punto de vista básicamente femenino, lo cual se debe a que gran parte de los fans que se dedican al *vidding* son mujeres: “practiced overwhelmingly by women (as opposed to fan filmmaking, which remains male dominated¹⁷⁴)” (Coppa, 2009: 107). Esto dota de cierto componente de género a esta práctica, que, como veremos, se traduce en géneros y subgéneros (narrativos) que exploran todo tipo de aspectos vinculados a los personajes y las ficciones que se reelaboran a través de estos ejercicios visuales. Para Jenkins, “the ‘original’ genres that enjoy legal and corporate sanction are disproportionately produced by men, whereas creative works that explore relationships between characters and ‘expand the universe’ are the near-exclusive preserve of women” (2006: 155). Según Abigail Derecho,

¹⁷³ El *remix* es una práctica musical que empezó a tomar forma desde finales de los sesenta y principios de los setenta en la ciudad de Nueva York, con raíces en la música jamaicana (Navas, 2010: 159).

¹⁷⁴ No obstante, en el ámbito de los *fan films*, cada vez aparecen más directoras de este tipo de producciones.

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

“earliest remix genres [had] their origins in minority discourse. Digital sampling was innovated by African Americans, and online fan fiction was pioneered by women, between the mid-1980s and the mid-1990s” (en Jenkins, 2007). Los colectivos que han ido cultivando esta práctica, el difícil estatus legal de la misma y lo ilegal de los materiales de origen son algunos de los motivos por lo que esta ha sido de carácter *underground*.

Solo en la actualidad existe cierta permisividad, que no aceptación, hacia este tipo de actividades, ya que, al fin y al cabo, lo que hacen es promocionar las series de televisión y las películas a las cuales homenajean. A pesar de esto, YouTube suspende de manera unilateral contenidos que se consideran como una violación del copyright de ciertas obras (Russo, 2009: 126). El segundo motivo es de carácter social: anteriormente se ha mencionado el importante papel de las mujeres en la fundación del *fandom* tal como ahora lo conocemos y su figura como pioneras en la creación de este tipo de manifestaciones artísticas. Jenkins condiciona el hecho de que sean mayoritariamente mujeres las que creen este tipo de videos a que estos hacen “aflorar aspectos de la vida emocional de los personajes [...] En ocasiones exploran aspectos implícitos poco desarrollados en la película original, proponen originales interpretaciones de la historia o sugieren líneas argumentales que trascienden la obra” (2008: 160). Se trata de algo más que, al igual que el resto de prácticas del *fandom*, traspasa el ámbito de lo lúdico, reflejando su capacidad de apropiación a la hora de crear sus propios contenidos para llevarlos un poco más allá:

[...] for vidders, this is merely an extension of normative television viewing practices among female fans. While male fans have a reputation as collectors—comic books, action figures, information and other trivia—female fans collect images, VHS cassettes, and DVDs, just as they historically collected fan magazines, autographs, and still shots (Coppa, 2009: 110-111).

Esta actividad también depende de aspectos sociales. En este caso se trata de la exhibición de estas piezas: se ha pasado de un ámbito muy restringido que va desde visionados individuales o en grupo en casas particulares o en convenciones como Mediawest, Escapade y Vividcon hasta llegar a un ámbito más público y masivo gracias

a portales de video como Vimeo, Imeem¹⁷⁵, la omnipresente YouTube o en un ámbito de preservación de la cultura *fandom* y sus prácticas, *The Organization of Transformative Works*¹⁷⁶.

Coppa fija el origen del *vidding* en la primavera de 1975, cuando, en una de las mayores convenciones de *Star Trek*, la Equicon/Filmcon, Kandy Fong realizó un fotomontaje con un proyector de diapositivas. Desde este proyectaba imágenes de descartes de la serie mientras reproducía la música con un reproductor de casetes. Esa primera pieza se llamó *What Do You Do with a Drunken Vulcan?*, que era el título de la canción empleada¹⁷⁷. La propia Fong habla del origen primero de este trabajo que, en principio, parecía puntual y que posteriormente se convirtió en práctica¹⁷⁸ habitual:

He had shoeboxes full of pieces of film that were left over from when the episodes were edited. He purchased them from Lincoln Enterprises run by Majel Barrett/Roddenberry. We really needed something different to show at a club meeting. There was a popular filk song 'What do you do with a Drunken Vulcan' and I suggested that we pick out pieces of film that seemed to go with the song. Several of the club members & I used a cassette to record the song. John made the film pieces into slides so we could show it at a club meeting. I would follow the words along in a script & "click" the single projector at certain words. It was very popular (en Coppa, 2008: 3.2).

Podemos establecer un par de reflexiones a partir de este testimonio. La primera es el trabajo colaborativo: aunque fue Fong la que canalizó los esfuerzos y dio forma a la idea, el resultado final es la suma del trabajo de todos los que han participado en el proceso. En segundo lugar, la vinculación de los productores de la ficción con el

¹⁷⁵ Imeem era un portal que estuvo en activo desde 2003 hasta 2009. A partir de 2006 fue adoptado por la comunidad *fandom* de *LiveJournal* como lugar al que subir en perjuicio de YouTube, ya que la primera plataforma les permitía gestionar mejor sus contenidos. En 2009 los *vidders* abandonaron la página ya que, desde esta, se decidió borrar todos los contenidos amateurs y aquellos generados por los usuarios. Por ello, que estos emigraron a otras páginas, como Blip.tv, Vimeo, Viddler o Vidders.net. En diciembre de 2009, Imeem fue adquirida por MySpace.

¹⁷⁶ Es una organización sin fines de lucro, administrada por y para fans, con el propósito de proveer acceso y preservar la historia de las obras de fans y su cultura. <http://transformativeworks.org/>

¹⁷⁷ En este caso se trataba de una *filk song*.

¹⁷⁸ Kandy Fong se inspiró en la película de animación de The Beatles *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968) (Coppa, 2007).

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

fandom generado a partir de esta¹⁷⁹.

Este *protovid* se convierte en itinerante y Fong realiza el show por diferentes convenciones, añadiendo una par de piezas nuevas al espectáculo. Llegó a utilizar dos proyectores para editar en vivo e incluso a utilizar su cuerpo como parte del texto creado. Más adelante, con la llegada de las cámaras de video, empezó a grabar sus actuaciones por dos motivos: primero, para crear un repositorio de contenidos pues, como ya vimos en el repaso histórico del *fandom*, la autoconciencia del colectivo es algo que existe desde sus inicios y eso pasa por documentar sus prácticas; el segundo motivo es que el propio Gene Roddenberry quería tener una copia de las actuaciones de Kandy Fong (Coppa, 2008: 3.3). De manera colateral, las creaciones de Fong, una vez registradas, empezaron a circular entre el *fandom* de la serie.

De esta manera se han dado a conocer *vids* como *Both Sides Now*, inspirada en una canción escrita por Joni Mitchell, popularizada por Judy Collins y versionada por Leonard Nimoy, interprete original de Mr. Spock. Aunque el primer *protovid* es la pieza mencionada anteriormente, en *Both sides now* dota al personaje de una voz propia que no es la esperada en este, pero sí la misma en sus características físicas, por lo que en el resultado final parece que la canción transmite los pensamientos de Spock. Podríamos decir que:

[...] first, it creates an intertext between two of Leonard Nimoy's artworks, his acting and his singing; and second, it gives Spock a voice, and it's not the voice a casual viewer of Star Trek would expect, despite its being Nimoy's own voice (Ibídem: 3.4).

El hecho de poner el título de la canción a la pieza realizada se convierte en una convención que todavía se mantiene, aunque a lo largo de la última década, con la llegada de una forma de entender el *vidding* más conceptual, tratando temas inherentes al desarrollo de la práctica o la legalidad de esta, algunos *vids* tienen un título diferente al del tema musical utilizado.

Con la popularización del *VHS* llegó también la del *vidding*, utilizándose

¹⁷⁹ Muchos de los *songtapes* realizados por Fong han sido recuperados gracias a la insistencia de Gene Roddenberry de tener una copia en vídeo de los mismos.

habitualmente dos videograbadores y cables de conexión intermedia para realizar unos montajes que, por lo general

[...] could take six to eight hours to produce and more elaborate ones might take a great deal longer. Despite these technical limitations, some of the top video makers produced many hours of these videos which they would show primarily at fan conventions. There was some limited distribution --they would personally copy the videos one by one for people who asked really nicely (Jenkins, 2006a).



Fig. 25.- Imagen de apertura del *vid Both Sides Now*, de Kandy Fong (c.a. 1980, grabado en 1986).

No se sabe con seguridad quiénes fueron las primeras en utilizar los VCR para hacer *vidding*, pero Coppola apunta que pudieron ser Kendra Hunter y Diana Barbour, que estuvieron haciendo *vids* de *Starsky y Hutch* a principios de los ochenta. En el periodo de los videograbadores surgió otra figura femenina de gran relevancia, Mary Van Deuse, que inició la tendencia de los *literary music videos*, consistente en adaptar la letra de la canción en imágenes, intentando hacerla de la manera más literal posible. Van Deuse gozó en su momento de un gran número de seguidoras a las que enseñó las técnicas y las formas en las que los *vids* debían ser creados. La idiosincrasia del fenómeno implicaba la creación de grupos de interés en los que el conocimiento técnico pasaba de un miembro a otro del colectivo (Coppola, 2008: 4.1). Sin embargo, la función de estos grupos y de la enseñanza de uno a otro no consistía única y exclusivamente en adquirir ciertas competencias sino en la creación de escuelas. Por ejemplo, en ese periodo se establecen dos grandes movimientos en Estados Unidos. Por un lado estaban

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

Mary Van Deuse y sus seguidores con la tendencia de los *literary music videos*, también denominados como *living room vids*, porque estaban pensados para ser vistos de manera repetitiva, por los fans del show en cuestión, tranquilamente para poder analizar tranquilamente los recursos utilizados, y en los que, por lo general, se resaltaban los valores narrativos por encima de los estéticos; a esta corriente se denominó como Escuela de San Francisco. Por otro lado, estaban los *Media West vids*, ideados para ser vistos con mucha gente alrededor, por ejemplo en convenciones; en estos se resaltan valores cinemáticos y estéticos (Coppa en Walker, 2009). A pesar de que los *living room vids* fueron la elite del *vidding*, el modelo *Mediawest* representa el grueso de la producción y de la exhibición de este tipo de contenidos en la actualidad. Se convirtieron en el centro formal de esta práctica:

[...] the focal point of that was a convention in Lansing, Michigan, that started in the late '70s called MediaWest. MediaWest had a vid room. This became the focal point. It was the first time there really was a "place to show vids." There are lots of people still today who make vids for MediaWest (Ídem).

No obstante, en estos grupos de *vidders* se generaba todo tipo de sinergias, desde las discursivas hasta las estilísticas. Pero también tenían una función de carácter económico: los VCR eran caros en aquel momento, por lo que se trabajaba en comunidades, de ahí que no se compartiera solo el conocimiento técnico sino también el estilístico, conduciendo al desarrollo de escuelas y corrientes. En el *metavid Pressure* (1990), con música de Billy Joel, realizado por los colectivos Sterling Eidolan y Odd Woman Out, se muestra cómo trabajaban las *vidders* a la hora de realizar un *fan vid*: se graban a sí mismas mostrando las técnicas de trabajo utilizadas; se puede observar lo elaborado y lo metódico del proceso.

La llegada de la edición digital proporcionó a este grupo de creadoras una serie de herramientas que permiten

[...] greater formal complexity and visual sophistication, including layering of images through lap dissolves, superimposition, multiple frame shots, and other digital manipulations, subtle manipulations of speed, lip-syncing of words and images and other

forms of ‘mickeymousing’, and so forth (Jenkins, 2006a).

Con la incorporación de la edición digital a esta práctica, también se regeneraron los *vidders* y con estos llegaron los nuevos gustos musicales: entraron en escena el rock y el pop más alternativos (Jenkins, 2006). Esto, junto al factor tecnológico, hace del *vidding* una práctica en continua progresión que está sujeta a diferentes olas y escuelas, al igual que otros tipos de arte: “It may have started with parody, but now it has progressed, I think, into modern and postmodern interpretations of the source” (Luminosity en Hill, 2007).

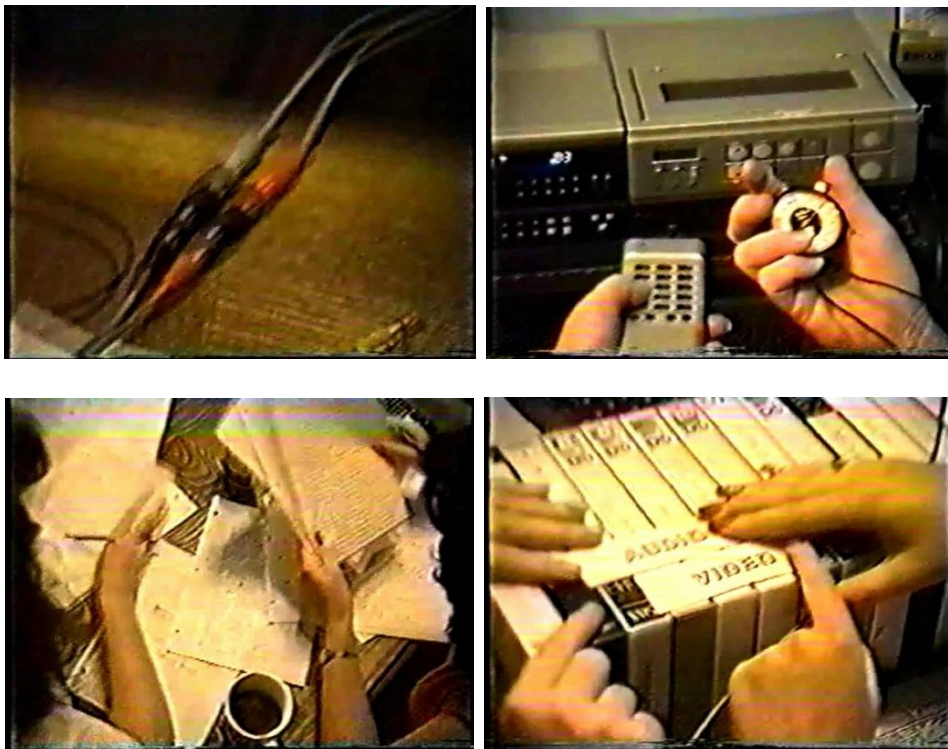


Fig. 26.- Imágenes de *Pressure* (1990), de Sterling Eidolan y The Odd Woman Out. Muestran a unas *vidders* creando un *vid*.

A modo de resumen, podemos considerar a las *vidders* como aquellos aficionadas que crean “fan video artworks, short videos in which scenes from the canon source are set against a particular musical piece carefully chosen for its thematic meaning”, utilizando “a selection and juxtaposition to highlight particular moments in the source text to tell a story that is or is not present in the text or to analyze a particular character, often playing with visual aesthetics” (Busse y Hellekson, 2006: 12).

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

10.2.- El *vidding* bajo el determinismo tecnológico.

El *vidding* implica en gran medida la adopción y la adaptación a las nuevas tecnologías, lo cual se hace patente a lo largo de la historia de esta práctica. Los *vidders* han trabajado con proyectores de diapositivas, vídeos y ordenadores, utilizando fotografías, cintas VHS y DVDs como fuentes de archivos para realizar sus creaciones. Por lo general, estas piezas eran mostradas en convenciones, aparte de ser distribuidas a través del correo ordinario. Pero, desde mediados de los noventa, empezó la digitalización a través de formatos como el Quicktime *streaming*, Flash y los archivos descargables. En la actualidad, la exhibición es por Internet, mediante descarga directa o en *streaming*, a través de portales o, desde 2005, por YouTube, canal de exhibición que ha irrumpido con fuerza a nivel global. Esto provoca que las escuelas sean menos locales y que las *vidders* puedan aprender técnicas y estéticas independientemente de su ámbito geográfico. A eso hay que sumar el poder subir videos, las búsquedas, los visionados, la facilidad para poder compartirlos y la posibilidad de puntuarlos. También el hardware y el software se han abaratado: las *webcams* y el software de edición gratuito como Windows Movie Maker han facilitado el desarrollo de esta actividad¹⁸⁰. De esta manera, desde mediados de los dos mil, el *vidding* es más accesible y visible que nunca, tanto dentro como fuera del colectivo, puesto que los *vids* han crecido en diversidad, así como las herramientas utilizadas para su creación (Russo, 2009: 126). A pesar de que tienen millones de visitas en YouTube, estas prácticas siguen estando destinadas a un nicho de audiencia: decir que ha crecido no implica que sea *mainstream* (Ito, 2012: 278-279). Las condiciones tecnológicas expuestas han contribuido a una “profusion and pervasiveness of various sorts of video mash-ups” (Ibídem: 125).

YouTube, portal que permite el alojamiento gratuito de vídeos a los usuarios, ha constituido, sin duda alguna, una revolución en lo que se refiere a la comunicación contemporánea, convirtiéndose en el sitio web que mejor representa la cultura participativa a día de hoy. Este portal da una serie de facilidades a sus usuarios entre las que están: el número ilimitado de videos que estos pueden alojar en su canal; la facilidad para compartir los contenidos generados por estos, así como aquellos creados por terceros; y, la función más relevante, proporciona las herramientas necesarias para

¹⁸⁰ A eso hay que añadir el uso de software profesional adquirido legal o ilegalmente.

la creación de una comunidad que no excluye a aquellos que son meros consumidores de contenidos y que les permite interactuar con aquellos que generan videos para su canal y para la página en sí misma. El éxito de este sitio reside en cuatro elementos clave: “video recommendations, email to link to enable videosharing, comments and embeddable videoplayer” (Burguess y Green, 2009: 2). Todo está orientado a crear un servicio en el que compartir contenidos no solo sea la base del éxito de la página, sino parte de la idiosincrasia de la misma.

La arquitectura de la misma es la de un contenedor en el que los contenidos son aportados por los usuarios¹⁸¹. Para Buguess y Green, se trata de una “top-down platform for the distribution of popular culture and bottom-up platform for vernacular creativity” (Ibídem: 6), siendo esta última parte de la cultura pública, que se hace cada vez más evidente gracias al crecimiento de plataformas sociales en la red.

YouTube complementa dicha capacidad transversal de difusión de contenidos con de la capacidad del sitio para convertirse en un repositorio para cada uno de los usuarios. Por este motivo, el *fandom* ha encontrado un lugar para alojar sus contenidos, de los cuales, los únicos con capacidad para gestionarlos serán los propios usuarios. Burgess y Green distinguen tres grandes bloques de contenidos: “user-created content, traditional media and uncertain” (2009, 47); esta última categoría revela las dificultades a la hora de clasificar ciertos contenidos. Entre los formatos subidos por los usuarios diferencian cuatro clases: vídeos mundanos, cortometrajes, *fan vids* y *mashups* hipercreativos (Ibídem: 52); el 15% de estos contenidos son *fan vids* (Ibídem: 43).

Benkler apunta que, en esta nueva cultura interconectada, los costes de producción de contenidos han bajado sustancialmente, ya que los usuarios no están restringidos por el sistema de precios por los que el sistema se suele regir ni por los modelos socioeconómicos tradicionales (2006: 8). Se trata de sistemas periféricos de organización socioeconómica a través de los cuales el *fandom* lleva mucho tiempo funcionando. Este encuentra en YouTube y portales similares una manera de que haya un reconocimiento social a través de su historia y tradiciones, tanto en el ámbito académico como en la sociedad en general. También sirven como modo de aprendizaje para las nuevas *vidders*, que se instruyen sobre las técnicas, y de reconocimiento para aquellas que llevan más tiempo en escena. Además, proporcionan la oportunidad de dar

¹⁸¹ Esa es una de las características de la Web 2.0. Las redes sociales suelen operar bajo ese tipo de arquitectura.

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

un contexto y normalizar el trabajo de las fans al igual que lo ha sido el de los fans y “the potential for vidders to connect fannish work with professional work, working professionally in the entertainment industry if they want to” (Shapiro en Burgess y Green, 2009: 118).

Aun así, quizás lo más importante sea la posibilidad que estas plataformas dan de ejercer la función bárdica (1978: 85-86) a aquellos usuarios que lo deseen. Fiske y Hartley definen dicha función como el sistema hegemónico que ha representado a la sociedad a través de los medios de comunicación organizando la escala humana en un sistema industrial. Por lo que a partir de la llegada de plataformas como YouTube los usuarios pueden representarse a sí mismos y a otros como ellos.

Entre las nuevas posibilidades que dan estas plataformas están la adquisición de nuevas competencias por parte de los usuarios tanto a nivel de producción como lector, que les permita procesar diferentes tipos de información. La importancia de dicha adquisición para entender estos clips reside en la codificación multinivel con la que están contruidos. Dicha constitución empiezan por el contenido audiovisual de los clips (que es lo que está sucediendo en cada *frame*), el contenido de los clips (que es lo que sucede con la fuente original), y la yuxtaposición de los clips dentro del *vid* (porque un clip precede o sigue a otro).). El significado puramente visual es accesible tanto para los fans como para los que no los son (Turk, 2012: 3.3). Siendo también cada una de esas variaciones y formas de yuxtaponer los clips y *frames* los que nos darán las claves para entender la cultura *remix* por parte del *fandom*, tal y como veremos en la siguiente taxonomía.

10.3.- Taxonomía del *remix* aplicada a los *fan made vids*.

Al igual que cualquiera de las prácticas del *fandom*, el *remix* es una actividad heterogénea. Existen diferentes formas de manipulación de imágenes de archivo derivadas del *songvid* original: las más usuales son *vids* o *songvids*, *AMV's*, *fan made trailers*, *fan edits* y algunas variantes menores. La principal diferencia entre el *vidding* y el resto de formas de reedición no autorizada es que la primera es básicamente una práctica analítica: “that it’s primarily trying to make an argument about the source text” (Coppa en Walker, 2008).

10.3.1.- Vids o *songvids*.

Los *vids* o *songvids* son montajes de vídeos o imágenes de una o varias series de televisión o películas a las cuales se incorpora música. Estas piezas buscan reinterpretar ciertas tramas o relaciones entre personajes utilizando una determinada canción. El tema musical es utilizado como una lente interpretativa que, a través de la música y la letra, nos dice cómo debemos decodificar y entender lo que estamos viendo¹⁸² (Coppa, 2009: 108). Las canciones sirven de hilo conductor para narrar una historia, tratándose normalmente de subtextos latentes existentes en los textos primarios. Por lo general, el título de la canción da título a la pieza completa. Las letras de las canciones combinadas con determinadas imágenes de películas o series dan lugar a “niveles de significación” con la cualidad de ser:

[...] accessible at first glance to anyone with a casual familiarity with the program, offering a deeper experience to anyone who knew the program well, and a still deeper experience to someone who has been part of the fan community's discussions around the show or read through the fan fiction surrounding a particular set of character relationships (Jenkins, 2006a).

Los primeros *fan vids* fueron aquellos que más tarde se denominaron como *songtapes*, que consistían en poco más que secuencias de vídeo ligadas a una canción concreta (Jenkins, 1992: 239). Esta práctica ha pasado de ser un mero entretenimiento por parte de los fans a ser una forma de reflexión sobre el mismo medio, cuya importancia se ha visto reflejada en la existencia de convenciones como la Vividcon, de periodicidad anual. La calidad de estas piezas audiovisuales ha ido aumentando hasta dar lugar a trabajos como *Us* (2007), creada por Lim con música de Regina Spektor, que refleja de manera gráfica lo que es el *multifandom*. Por otro lado, *300/Vogue* (2007), de Luminosity, se vuelca en una concepción mucho más estética de los *songvids*.

En *300/Vogue* (2007) (Fig. 27), la *vidder* utiliza la canción de Madonna para recontextualizar el texto de la película *300* (Zachary Snyder, 2006), revisando la masculinidad de los personajes a través de una canción muy popular entre el colectivo gay. La música en cuestión aporta al vídeo un punto de vista femenino tornando a los

¹⁸² “In the case of vids, the power of music is even more pronounced, because music is a vid’s most obvious and essential discursive feature” (Turk, 2010: 95).

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

guerreros espartanos en objetos de deseo, sin llegar a convertirlo en una narrativa *slash* pero sí haciendo con este vídeo una lectura *queer* de la película al completo. En un sentido más estilístico la autora degrada en ocasiones partes de la pantalla para seguir el ritmo de la canción, ralentiza el movimiento de los personajes y reencuadra diferentes planos de la película en un solo *frame*, añadiendo unas celdas a modo de viñetas y utilizando filtros de colores a modo de homenaje al cómic de Frank Miller del que esta película es adaptación.



Fig. 27.- Diferentes *frames* del vid 300/Vogue (2007), de Luminosity. En ellos se pueden apreciar las aportaciones estéticas realizadas por la *vidder*.

Los *vidders* no tratan de analizar lo que los productores originales pretendían transmitir, sino de mostrar otro punto de vista (Jenkins, 2007) en el que los personajes creados previamente, al igual que los gestos y los movimientos, son utilizados de forma instrumental¹⁸³. Coppa cita las palabras de una *vidder* anónima; “Vidding is the three

¹⁸³ Otra forma de entender el *vidding* es como algo personal en lo que la creadora busca presentarse a sí misma ante el mundo. La *vidder* argentina Lyra Cullenz (Victoria Delgado) dice: “I believe I do it because it’s a way to show myself to the world, to show myself to other people” (en Christensen, 2011).

minutes I want to see, set with a really good music” (*vidder* anónima en Coppa, 2008b); y explica que los *vids* se apoyan en “recurring shots which carried a greater deal of emotional resonance and meaning to members of the community. These shots are used again and again, combined in new ways, mixed with different songs and lyrics, taking different connotations and associations” (Coppa, 2008b).

Turk lo define de la siguiente manera:

Vids express what vidders find important in the source narrative, which characters, relationships, stories and subtexts they find most interesting and rewarding to examine. A vid represents a close reading, and like any close reading it is selective: vidders can retain or subvert the original story, foreground a minor story element or character, excise the parts of the story that displease them, or create a new story altogether (Turk, 2010: 89).

Uno de los *vidders* más reputados de la escena, Here’s Luck, considera el *vidding* como algo más que una mera forma de entretenimiento; lo ve como “the ultimate close readings: a vid sends the vidder, and possibly the viewer as well, back to the text in a profound and literal way” (en Gray, 2010: 159). Dicha lectura se realiza a través de una serie de técnicas de edición entre las que figuran: acelerar, ralentizar, congelar, hacer cortes rápidos de montaje, repeticiones, introducir efectos visuales y filtros, etc.

Esos son algunos de los elementos a los que recurren los *vidders* a la hora de construir realidades a partir de un material preestablecido. Entre las nuevas tendencias, Coppa distingue dos: los *vids* de realidad construida; y los *vids* experimentales o *metavids*. Los primeros son menos interpretativos con respecto al texto fuente y buscan contar historias diferentes a partir de esos personajes; mientras que los segundos son autorreflexivos, hablan sobre la comunidad y concretamente sobre esta práctica, más que sobre la ficción en sí misma (Coppa, 2009b).

En la Fig 28 podemos observar algunos *frames* de *Closer* (2004), de Killa y T. Jonesy, como ejemplo de *vid* de realidad construida. No tiene que ver con la serie ni con sus personajes (aunque sí parte de una premisa de la misma) ni con el videoclip de la canción escogida, “Closer”, de Nine Inch Nails (NIN). En este trabajo se acentúa la intención general de los *vids* de dar un nuevo significado a las imágenes mediante su manipulación. Por lo brillante en su elaboración y los recursos utilizados, así como por

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

su construcción de la realidad, es una pieza rara, de una calidad inusitada. *Closer* es comprensible desde la lógica del *slash*, ya que se trata de una *rape fiction* en la que Spock viola a Kirk.



Fig. 28.- *Closer* (2004), de Killa y T. Jonesy. Es un ejemplo de *vid* de realidad construida.

Este *vid* se inicia con un intertítulo: “What if they hadn’t made it to Vulcan in time?”. En la mitología de *Star Trek*, los vulcanianos, como lo es Spock, tienen un condicionante en lo que respeta al instinto sexual: si, por un lado, se trata de una raza extremadamente lógica, cada siete años sufre un síndrome denominado pon farr, en durante el cual pueden morir si no mantienen relaciones sexuales. Dicha idea aparece

por primera vez en el episodio de “Amok Time” (15/09/1967, NBC), en el que deseo de Spock por copular es tan intenso que llega a enfrentarse con Kirk. Esto proporciona un trasfondo de violencia sexual que se ve acentuado por la letra de la canción, en la cual aparecen términos como violación, penetración o profanar¹⁸⁴, lo que nos invita entrar en la mente perversa de Spock (Winters, 2012: 2.3).

En el momento 2:56 del vídeo se muestra cómo Spock viola a Kirk (correspondiente a los dos primeros *frames* de la última fila en la Fig. 28). Para ello, los *vidders* se apoyan en la oscura letra de NIN y en la inserción de un par de fragmentos que no corresponden a la serie sino que proceden de películas pornográficas. A nivel formal, la edición es por corte y se le ha aplicado un filtro de tono sepia con unas imperfecciones que dan la sensación de video antiguo. También se ha jugado con el desenfoque y algunas cortinillas dentro del mismo fragmento. A diferencia de *300/Vogue*, se juega con una lectura gay: en este caso, se mantiene una distancia emocional en la que se describe la angustia de los personajes, sobre todo en el caso de Spock tras violar al capitán de la nave.

Us (2007), de Lim (Fig. 29), es un *vid* que representa a la perfección la tendencia de los metavids. Estos se suelen centrar en dos aspectos: el primero es la realización de *vids*, el que y el cómo, por ejemplo *Pressure*, mencionado anteriormente; *Us* representa la otra tendencia, aquella en la que se reflexiona sobre el factor afectivo del *vidding* y lo que representa para los *vidders* realizar esta práctica. En esta pieza, Lim utiliza una canción de Regina Spektor para realzar la vinculación emocional del fan con el texto. Lothian lo define como un *vid* que habla del *fan art* y del copyright:

[...] both embodies and comments on practices of digital theft that take place among artists who sample, remix, mash, rip and burn. In particular, it commemorates the practices of online media fan communities female dominated networks that cohere around affective

¹⁸⁴ La letra de la canción es la siguiente: “You let me violate you, you let me desecrate you / You let me penetrate you, you let me complicate you / Help me I broke apart my insides, help me I’ve got no soul to sell / Help me the only thing that works for me, help me get away from myself / I want to fuck you like an animal / I want to feel you from the inside / I want to fuck you like an animal / My whole existence is flawed / You get me closer to god / You can have my isolation, you can have the hate that it brings / You can have my absence of faith, you can have my everything / Help me tear down my reason, help me its' your sex I can smell / Help me you make me perfect, help me become somebody else / I want to fuck you like an animal / I want to feel you from the inside / I want to fuck you like an animal / My whole existence is flawed / You get me closer to god / Through every forest, above the trees / Within my stomach, scraped off my knees / I drink the honey inside your hive / You are the reason I stay alive”. Letra de Trent Reznor, Kent Evan Blazy y Teddy Riley.

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

investments in media properties and that produce and share textual, visual and video art that is based on 'their' TV shows or films (Lothian, 2009: 131).

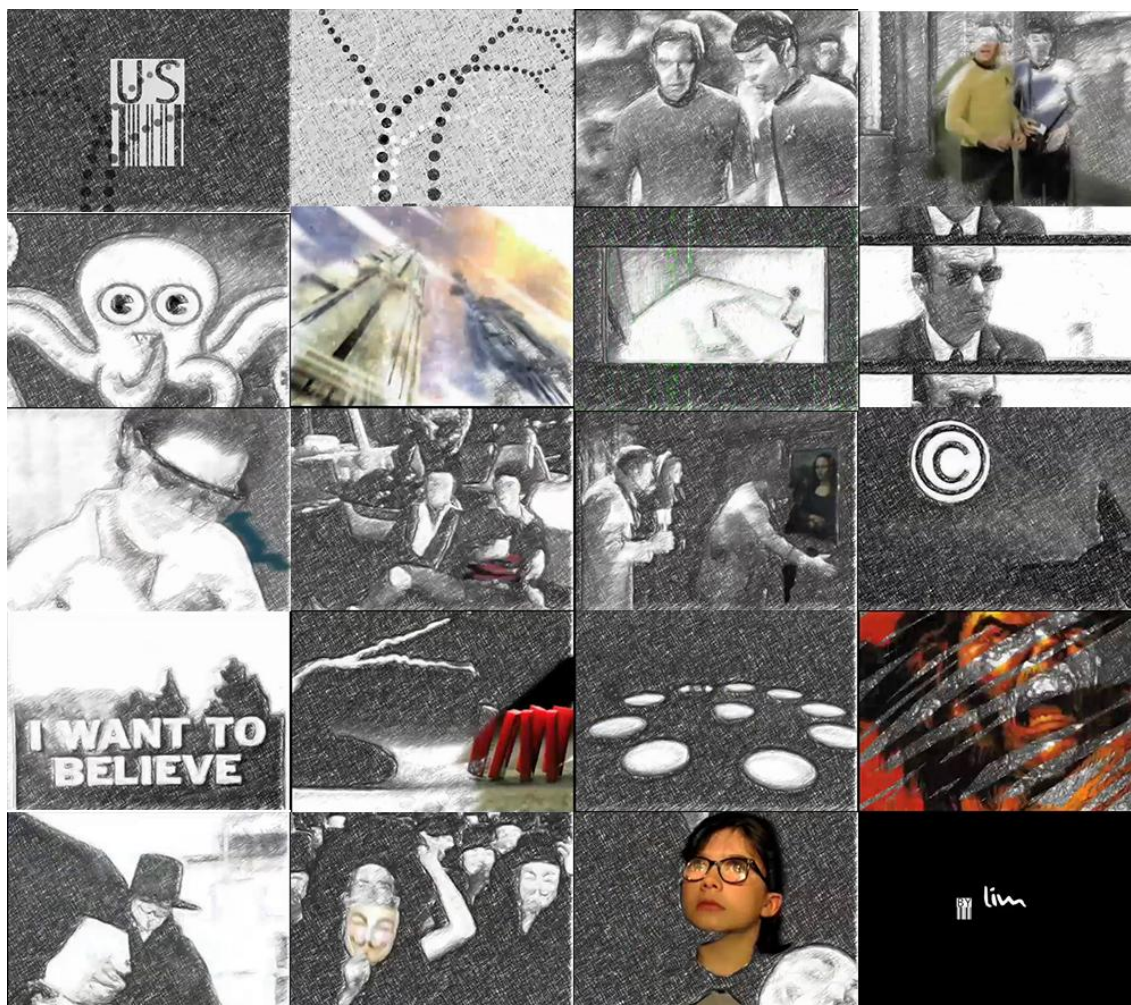


Fig. 29.- *Us* (2007), de Lim, como ejemplo de *metavid* o *vid* experimental.

Según Lim, todo el mundo conoce el lenguaje de la televisión debido a que los medios han colonizado la mente de la audiencia, no solo con iconos y referencias textuales sino también con el lenguaje audiovisual que es lo que ella utiliza en sus obras y más concretamente en *Us* (en Ulaby, 2009).

Se trata de una pieza *multifandom* elaborada a partir de más de una treintena de referencias entre las que aparece el teórico Henry Jenkins, para poder articular un discurso a partir de tantos textos utilizando la teoría de los seis grados de separación, yendo de un texto a otro mediante los actores que han participado en dichas series o películas. Los fragmentos están muy modificados y renderizados como si fuesen *sketches* realizados a mano. Como imagen icónica alterada aparece la de Batman viendo la señal

con la que es avisado por la policía, pero cambiando el emblema del héroe por el símbolo del copyright. La popularidad de este *vid* le llevó a formar parte de una retrospectiva en el California Museum of Photography.

10.3.2.- AMV.

Los AMV (*anime music videos*) son *songvids* realizados a partir de series de animación japonesas. En esta categoría no se incluyen los clips editados con las películas de animación de Disney. El primer AMV data de 1982 en la Daicon (Coppa en Ulaby, 2009) siendo uno de los primeros *No value*, que mezclaba la serie *Gundam* con la canción “Mr. Roboto”, del grupo Styx.

La práctica de los AMV se inició en Estados Unidos a principios de los ochenta pero no empezó a haber comunidades establecidas hasta principios de los noventa. Sin embargo, en Japón empezaron a tomar forma a finales de los setenta¹⁸⁵ (Ito, 2010), más o menos al mismo tiempo que en Estados Unidos se iniciaba el *vidding* como práctica. A finales de la década de los noventa, empezaron a verse en las convenciones de *anime* y también por ese periodo comenzó a haber intercambio de cintas VHS con las piezas creadas por los fans (Ito, 2010). La evolución en el uso de herramientas digitales de edición y distribución corre paralela a la del *vidding*.

Pero hay un elemento distintivo con respecto a la práctica convencional: “AMV creators also position themselves as evangelists and translators for an inaccessible form of cult media” (Ito, 2010). En cierta manera, actuaban como unos mediadores que introducían y popularizaban unos contenidos que, hasta ese momento, eran desconocidos por el público general, haciendo, de manera indirecta, una labor publicitaria de la industria del *anime*, tanto para los productores japoneses como para los distribuidores occidentales. Otro aspecto que los diferencia del *vidding* occidental es que “they embody the unique viewpoints and interpretations of overseas fans who are reframing and recontextualizing Japanese media to their local referents” (Ito, 2010). Aunque la gran mayoría utiliza música occidental, también los hay que utilizan temas de J-pop (pop japonés). Por lo demás, siguen las mismas pautas discursivas que el *vidding*.

10.3.3.- Fan made trailer.

Se trata de un clip promocional de una serie de televisión o película, similar a un

¹⁸⁵ En Japón esta práctica era denominada *MAD*.

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

tráiler oficial de este tipo de productos. Comúnmente, se centran en un personaje concreto, tramas secundarias o relaciones entre algunos personajes. Estos vídeos suelen incluir intertítulos y diálogos, a veces interpretados por los mismos actores, aunque dichas imágenes no correspondan a la película de la cual se está realizando el tráiler. Los *fan fic trailers* son aquellos que no tienen que ver con el canon y que están ambientados en universos alternativos, *crossovers*, etc., por lo que, en ocasiones, tienen que recurrir a otras fuentes en la que aparezcan los actores que interpretan a dichos personajes.

El origen del *trailer remix*¹⁸⁶ puede ser atribuido a Robert Ryang en 2005 por hacer un *recut* (véase más abajo) en el que la película de Stanley Kubrick *El resplandor* (*The Shining*, 1980) se convierte en una comedia familiar con la canción de Peter Gabriel “Solsbury” de fondo y retitulándola como *Shining* (Horwatt, 2009: 82). Este tipo de *remixes* no solo parodian la narrativa del texto primario, sino que también lo hacen con lo que es la industria del entretenimiento a través del tráiler como mecanismo de venta de esta. Aunque “the fake fan trailers allow consumers and producers to bypass the typical path of promotion by preempting an official trailer with their own” (Williams, 2012: 1.2). Estos se pueden dividir en dos formatos: el *recut* y el *mashup*. Pero podemos añadir una tercera categoría conceptual: el tráiler honesto.

10.3.3.1.- *Recut*.

El *recut* es una modalidad en la que se utiliza metraje de una sola fuente, ya sea una película o una serie, para realizar un tráiler, con la condición de cambiarle completamente el sentido original. Es decir, el género de un solo film es tergiversado, por ejemplo: lo que era una comedia pasa a ser una cinta de terror; o un drama se transforma en una aventura. El más conocido es *Scary Mary* (Christopher Rule, 2006), un *recut* basado en *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) en el que la niñera, en vez de cuidar a los niños, parece aterrorizarlos. Otros ejemplos son el anteriormente mencionado *Shining* y *10 Things I Hate About Commandments* (Mike Dow y Ari Eisner, 2006), que convierte la película bíblica en una comedia de instituto

¹⁸⁶ Para cultivar este tipo de prácticas, existe una serie de sitios web, como totalrecut.com, de los que los usuarios pueden descargarse software de edición de vídeo y textos sobre copyright, así como tener la posibilidad de hablar con otros *vidders* y ver sus trabajos.

estadounidense.

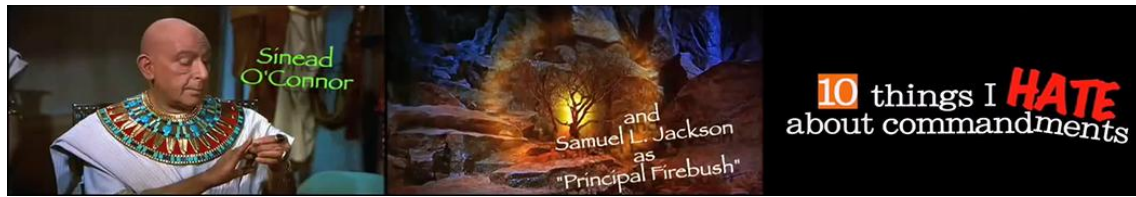


Fig. 30.- *10 Things I Hate About Commandments* (Mike Dow y Ari Eisner, 2006). En este recut aparece Sinead O'Connor y Samuel L. Jackson interpreta a la zarza ardiente.

10.3.3.2.- *Mashups*.

No todas estas prácticas son exclusivas del *fandom*, ni siquiera del medio. En el caso del *mashup*, se trata de una actividad proveniente del mundo de la música que consiste en mezclar dos o más canciones, por lo general mediante la superposición de la pista vocal de una canción sobre la pista de instrumental de otra¹⁸⁷. Esta técnica, en manos del *fandom*, consiste en rehacer determinadas escenas de una serie de televisión o de una película, añadiéndoles efectos, reconstruyéndolas o cambiándoles el sentido. Para Mark Wigan son: “creaciones híbridas que integran fuentes de procedencia muy diversa y tecnología muy variada” (2008: 141). Esta definición nos remonta a los inicios del *vidding*, en los que la creación de piezas se asemejaba en ciertos aspectos a una *performance*.

Las *mashup cultures* alteran, recombinan y manipulan para crear una nueva pieza: “In doing so, the sources of origin may still be identifiable yet not perceived as the original version” (Sonvilla-Weis, 2010: 9); en este proceso, el original no pierde ni cambia su sentido original¹⁸⁸.

Los *trailer mashups*, al combinar fragmentos y sonidos de, al menos, dos textos primarios, “are an amalgamation of multiple source materials which are montaged together to produce exquisite corpses from film fragments” (Horwatt, 2009: 83). Una de

¹⁸⁷ Aunque en la actualidad el concepto de *mashup* se extiende a aspectos tecnológicos, software y aplicaciones.

¹⁸⁸ Para ampliar un poco más sobre la idea de *mashup*: “remix and mashup practices in combination can be considered as a coevolving, oscillating membrane of [UGC] and mass media. In other words mashups follow a logic that is additive or accumulative in that they combine and collect material and immaterial goods and aggregate them into either manifested designs objects or open-ended recombinatory and interactive information sources on the web” (Sonvilla-Weis, 2010: 9).

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

las técnicas más utilizadas en los *mashups* es el *overdubbing*, consistente en poner la banda sonora de un film sobre otra fuente¹⁸⁹. Esto ha devenido en una serie de subgéneros en función del texto utilizado, por ejemplo: aquellos *mashups* derivados de la película *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005), sacando provecho de la banda sonora de Gustavo Santaolalla, siendo el más popular *Brokeback to the Future* (Chocolate Cake City, 2005); o aquellos basados en *El hundimiento* (*Der Untergang*, 2004), de Oliver Hirschbiegel, todos los cuales juegan con lo cómico insertando subtítulos que poco tienen que ver con lo que realmente se está diciendo en escena.



Fig. 31.-Logotipo final del *mashup Brokeback to the Future* (Chocolate Cake City, 2005).



Fig. 32.- Hitler, as "*Downfall*" producer, orders a DMCA takedown (Bradteam ,2009). Un *mashup* que, en vez de *overdubbing*, utiliza un subtítulo nuevo. Este en cuestión surge a modo de respuesta cuando Constatin Films ordeno retirar otros *mashups* por el estilo.

10.3.3.3.- Tráiler honesto.

Esta tercera categoría, de carácter conceptual, puede utilizar las dos técnicas formales anteriores. Consiste en realizar un tráiler cinematográfico de la película tras haberla visionado y poniendo en duda todo aquello que en el tráiler se podía anticipar. Si el tráiler oficial trata de vender la película a través de la expectación y la

¹⁸⁹ En el ámbito del activismo social, los situacionistas doblaron una película de espías japonesa con un discurso político dando como resultado la cinta *Can Dialectic Break Bricks* (René Viénet, 1973).

anticipación, los tráileres honestos giran en torno a la decepción llegando a revelar no solo los defectos de la película en cuestión, sino también la trama de la misma. La duración, alrededor de cinco minutos, suele ser muy superior a la de este tipo de productos, ya que hacen un repaso completo a la trama del film. Uno de los canales más populares que se dedican a realizar este tipo de videos en YouTube es Screen Junkies¹⁹⁰.

10.3.4.- *Fan edits*.

Si, por un lado, los *fan vids* son mayoritariamente de carácter analítico o bien buscan esbozar aspectos de la vida íntima de los personajes; por el otro, los *fan edits* “are only interested in drawing out emotion to the degree that it supports the narrative” (Phillips, 2012: 2.1). En este caso, se trata de fans que van mucho más allá de la remezcla y trabajan directamente sobre los textos originales intentando rehacerlos dentro del contexto dado por los productores del texto. Dicho de otra forma, los fans editan las películas por completo. Los autores de estas piezas las reconstruyen a partir de la edición definitiva estrenada en cines o la puesta a la venta en DVD. En muchos casos, se trata de recortar las películas para quitar todo aquello que, a juicio del fan, sobra en la película o para cambiarle el sentido a las mismas. En otros casos, los autores de estas obras montan ediciones definitivas con el metraje original, agregándole las escenas eliminadas que aparecen en los extras de los DVD's. En *fanedit.org*, página *web* matriz de esta práctica, se distinguen las siguientes categorías dentro de este tipo de práctica¹⁹¹:

- *FanFix*. En esta categoría, los editores limpian o modifican el original con el propósito de conseguir una experiencia más agradable para el espectador. No se trata de realizar una nueva película sino de quitar o borrar algunos fragmentos de la misma, reordenar escenas, tramas secundarias o incongruencias. Uno de los *fan edits* más populares pertenece a esta grupo: se trata de *Star Wars - Episode I: The Phantom Edit* (Mike J. Nichols, 2000). No es el primer *fan edit*, pero sí uno de los más reconocidos. Se trata de una versión 21 minutos más corta del original en el que se han modificado los siguientes aspectos: se han añadido títulos de crédito iniciales explicando los cambios; se ha hecho desaparecer casi por completo al personaje Jar Jar Binks; se ha reducido la conversación sobre los

¹⁹⁰ <https://www.youtube.com/user/screenjunkies>

¹⁹¹ Fuente: <http://www.fanedit.org/ifdb> [consulta: 01/06/2015].

midiclorianos; se ha reeditado todo el combate final; se han quitado algunas expresiones repetitivas de Anakin; y se ha disminuido el número de explosiones. Todo esto busca, según el creador, hacer una versión mucho más satisfactoria para el público tradicional de *Star Wars*.

- *FanMix*¹⁹². Aquí sí se busca modificar el texto primario, haciendo que la experiencia de visionado sea completamente diferente a la del original. Se borran tramas secundarias y desaparecen algunos personajes; cambian las motivaciones de los personajes; y se crean nuevos finales. En esta categoría destaca *Battle* (Maniac51, 2015), una versión hiperreducida de *El diablo sobre ruedas* (*Duel*, 1971), de Steven Spielberg, de la que se ha recortado la mitad de la película: los créditos, la conversación telefónica del protagonista con su esposa, la escena del restaurante y la mujer con serpientes de la gasolinera.
- *Extended Edition*¹⁹³. Estos son aquellos montajes que mantienen la trama de la película intacta, pero añaden las escenas eliminadas que aparecen en los DVD insertándolas en el lugar que les corresponde cronológicamente. Si estas inclusiones requieren ciertas alteraciones en lo que a trama se refiere, también cuenta como *extended edition*, por ejemplo, un final alternativo que reemplaza al original. Es similar al concepto de *director's cut*, ya que las modificaciones realizadas en esta categoría tratan de mostrar todo el material disponible¹⁹⁴. Uno de los más significativos es *Army of Darkness: Primitive Screwhead Edition* (Ridgeshark, 2008), versión de *El ejército de las tinieblas* (*Army of Darkness*, Sam Raimi, 1992). Esta versión dura quince minutos más que el original porque se han añadido todos los finales y *openings* alternativos, ya sea que hayan aparecido en ediciones en DVD o en alguna emisión televisiva. También han sido remasterizadas e incluidas escenas que, en un principio, fueron descartadas.
- *Documentary/Review*. Se trata de un documental sobre un tema en concreto de la película o a modo de reseña. Suele incluir metraje de la misma con *voice over* narrando lo que se está viendo en pantalla. No se trata de relatos ficcionales, sino de información o comentario.

¹⁹² Esta variante solía conocerse como *true fan edit*.

¹⁹³ Anteriormente denominadas *special editions*.

¹⁹⁴ Por lo general, en fanedit.org borran este tipo de contenidos si los estudios ponen a la venta una versión similar a la realizada por el fan.

- *Short*. Consiste en modificar un largometraje o una serie de televisión hasta hacerlo muchísimo más corto o reconvertirlo en una serie de *edits*. Estas piezas sufren cambios visuales, de estilo y pueden reestructurar el flujo de los eventos. Se trata de una categoría abierta a la reinterpretación.
- *Special project*. No se busca hacer cambios demasiado radicales, tan solo pequeñas variaciones que no afectan a aspectos narrativos. En esencia, se trata de modificar la atmosfera del relato para cambiar la experiencia del espectador, pero sin excesivos cambios con respecto al original.
- *Preservation*. En sí, no son *fan edits*. Se trata de colecciones de trabajo que no están disponibles comercialmente e incluyen *behind-the-scenes*, entrevistas, tomas falsas, piezas musicales, etc. de una película determinada. Básicamente consiste en preservar material promocional que, de otra manera, hubiese desaparecido.
- *Restauración*. Esta categoría no aparece en la literatura previa sobre el tema, pero podemos definirla aquí como aquellas piezas editadas que buscan recuperar una obra original que ha sido modificada en varias ocasiones, con la máxima calidad posible. No se trata de una ampliación ni de una reducción, sino del mantenimiento de un texto concreto tal y como se estrenó originalmente. Entre estas destaca, por su calidad y su concepto, *Star Wars - Despecialized Edition* (Harmy, 2011), la mejor edición digital en HD del *Episodio IV* de *Star Wars*: es una recuperación de la película tal cual se estrenó en 1977, prescindiendo de cuantos añadidos y modificaciones George Lucas ha ido incorporando a la película poco a poco a lo largo de años. Para ello, el editor ha empleado desde la copia en Blu-Ray hasta el escaneado de fotogramas de la película original, y lo ha equiparado todo a través de una corrección del color.

Pero hay un impedimento legal: para poseer uno de estos *edits* es obligatorio tener una copia de la película en cuestión, de ahí que haya cierta dificultad a la hora de obtener este tipo de contenidos, ya que circulan mayormente dentro de la comunidad.

10.3.5.- Otras formas de *remix*.

Aparte de las formas del *remix* vistas anteriormente existen otras subcategorías que cohabitan en la subcultura del *remix*:

- Los videos conocidos como *Action*. Una pieza audiovisual en la que solo existen

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

escenas de acción de la película o serie en cuestión.

- *Vidmanip*. Un videoclip hecho a partir de dos fuentes: por un lado, están las del videoclip de un artista; y, por otro, las de una serie de televisión o película. El resultado final consiste en un clip musical que pasa por ser el de la canción oficial de dicha producción.
- *Animash*. Un vídeo en el que se mezclan fragmentos de animación, por lo general de películas de Disney.
- *MMV (manga music video)*. Solo se utilizan imágenes extraídas de mangas.
- *MEP (multi-editor project)*. Un editor fragmenta una canción en diferentes piezas y las distribuye entre diferentes *vidders*. Cuando cada uno de estos ha finalizado su parte, el editor coordinador une todos los fragmentos y los sube a la red.
- *PRV*. Término acuñado por uno de los iniciadores de este formato, Jonathan McIntosh. Esta técnica ha sido utilizada por activistas de todo tipo: se juega con aspectos como la identidad, la pobreza, violencia, el consumismo en la cultura contemporánea. Los pioneros de este tipo de activismo han sido colectivos como EBN y Negativeland, que remezclan vídeos desde los años noventa y en el ámbito del *culture jamming* (Horwatt, 2009: 78). Los protagonistas suelen ser políticos a los que se les superpone una canción o los diálogos de alguna película.

10.3.6.- De la modificación a la adaptación pasando por la ampliación: análisis de las transformaciones del *teaser trailer* de *Star Wars: The Force Awakens*.

Hasta el momento hemos visto aquellas técnicas de *remix* que buscan tergiversar, modificar, crear nuevos significados y narrativas, e incluso mejorar el texto original. A continuación, veremos cómo una pieza de vídeo muy concreta, el primer *teaser trailer* del *Capítulo VII* de *Star Wars: The Force Awakens*, sufre una serie de modificaciones o intervenciones en las que se trata de dar otro sentido y modificar, en la medida de lo posible, el mensaje original. Para ello se realizará un análisis visual que pasa del texto original a mostrar las intervenciones para acabar con las animaciones y las ampliaciones.

El tráiler en cuestión fue estrenado el 28 de noviembre de 2014. Las diferentes piezas se presentan por bloques y en el orden en que fueron estrenados en YouTube. A continuación, se relacionan los títulos acompañados del autor y la fecha en que se subieron a la página antes mencionada, la primera es el tráiler original:

1. *Star Wars: The Force Awakens Official Teaser* (28/11/2014).
2. *Star Wars: Episode VII Trailer - George Lucas' Special Edition*, de TimTimFed (29/11/2014).
3. *STAR WARS: The Force Awakens DISNEY PARODY*, de Darren Wallace (29/11/2014).
4. *LEGO Star Wars Episode VII Trailer The Force Awakens*, de Kristo499 (30/11/2014).
5. *If Michael Bay directed Star Wars Episode VII: The Force Awakens – Trailer*, de SpikeFe (01/12/2014).
6. *Star Wars The Force Awakens Animated Trailer*, de Meme Warrior (01/12/2014).
7. *Minecraft Star Wars Episode VII - The Force Awakens Trailer*, de Sasso Studios (06/12/2014).
8. *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens teaser trailer. (in neon)*, de Neonardo (24/01/2015),
9. *Star Wars: The Force Awakens Special Extended Fan Trailer*, de Romeo Lux (01/02/2015),

Los fotogramas utilizados para analizar estas tendencias son los siguientes:



Fig. 33.- Fotogramas extraídos del *teaser trailer* oficial de *Star Wars: The Force Awakens*.

La primera de las variantes es la modificación o intervención sobre la misma pieza. El sentido narrativo del resultado final es el mismo que el de la pieza original. Por lo general, la duración del metraje suele ser el mismo que el del tráiler original y no se suelen realizar insertos sino que se añaden efectos, personajes, filtros, sonidos y otro tipo de aderezos a los planos originales. Aunque la inserción de planos no es lo habitual, se puede dar el caso de que haya piezas que utilicen dicha técnica. El título del vídeo juega un papel importante para entender un trabajo que suele ser de carácter cómico, no exento de carga crítica.

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.



Fig. 34.- Fotogramas extraídos de *Star Wars: Episode VII Trailer - George Lucas' Special Edition*, *STAR WARS: The Force Awakens DISNEY PARODY* y de *If Michael Bay directed Star Wars Episode VII: The Force Awakens*.

La primera intervención es *Star Wars: Episode VII Trailer - George Lucas' Special Edition*. En esta se añaden elementos que aparecen en la Edición Especial de la trilogía original. Se inserta una serie de personajes que ya aparecían en esta y que no habían gustado a los fans de la saga. Otro aspecto con el que el editor juega es la del exceso, intentado emular a George Lucas en esas reediciones y el horror vacui que las caracteriza, llenando de elementos visuales y cultivando el exceso de la imagen abarrotada. De ahí la aparición de Jabba en el segundo fotograma; y, en el tercero, la inclusión del espíritu de Anakin Skywalker y la duplicación del número de haces de láser con respecto al fotograma original. Esta intervención tiene un pequeño inserto perteneciente a la *Edición Especial de Episodio VI – El Retorno del Jedi*. Se trata de una pieza que, a través de la comedia, busca criticar lo desafortunado de las revisiones de los títulos anteriores de la saga.

En *STAR WARS: The Force Awakens DISNEY PARODY*, se incluyen elementos del universo Disney, desde el pato Donald o Aladdin a los que se ven en los fragmentos seleccionados: la orejas de Mickey Mouse; la chica dirigiéndose al Castillo de la Bella Durmiente cuando en el original no había nada; y la madre de Bambi escondiéndose del futuro villano de la saga.

La última intervención es una crítica a otro director estadounidense: en *If Michael Bay directed Star Wars Episode VII: The Force Awakens*, se introduce una serie de rasgos pertenecientes a la filmografía de Michael Bay, conocido principalmente por la franquicia de *Transformers* y por su afición a incluir explosiones, tal y como se

puede apreciar en el primer fotograma, así como efectos que simulan destellos de luz. Para cerrar, se incluye el mismo logotipo que el del tráiler original, a excepción del primero, que busca emular el aspecto de las Ediciones Especiales.

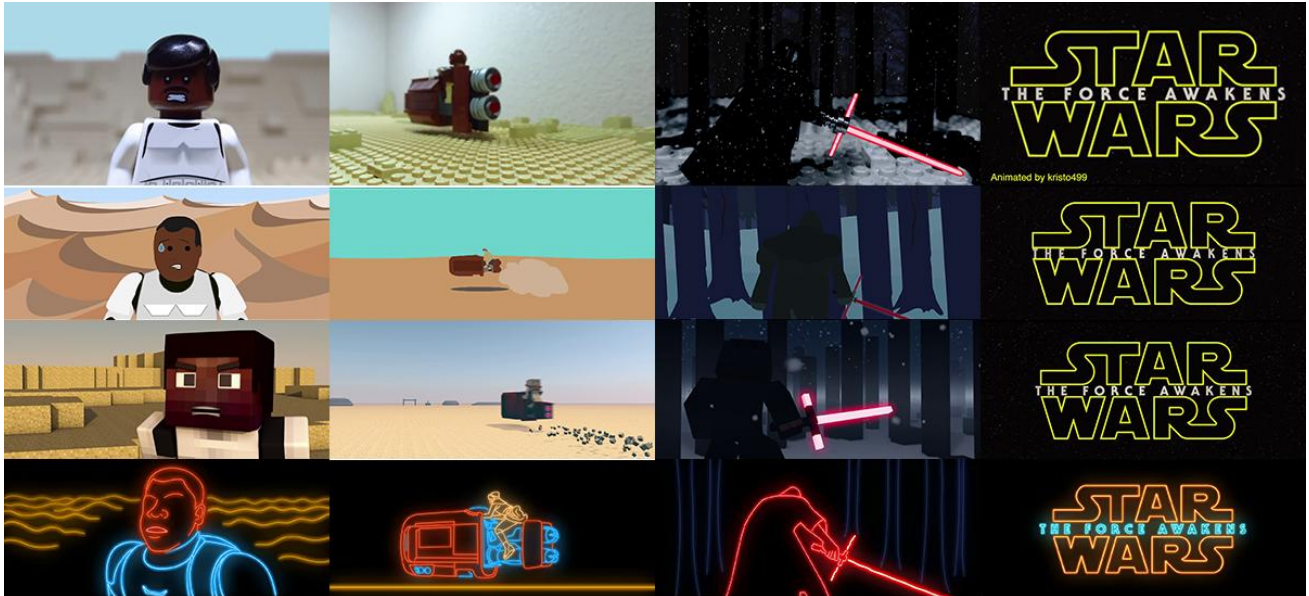


Fig. 35.- Fotogramas extraídos de: *LEGO Star Wars Episode VII Trailer The Force Awakens*, *Star Wars The Force Awakens Animated Trailer*, *Minecraft Star Wars Episode VII - The Force Awakens* y *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens teaser trailer*. (in neon).

Los casos vistos en la Fig. 35, a diferencia de los anteriores, son una adaptación a varios formatos de animación, pero siempre manteniendo el tipo de plano y sin añadir nada más. Es una traslación mimética: la única variación existente es la estética que viene dada por el formato. En el caso de *Lego*..., se trata de una animación *stop motion* realizada con figuras que están a la venta, ya que dicha compañía posee la franquicia para comercializar productos de *Star Wars*; Se han customizando algunas y se han creado elementos para que se parezcan a aquellos que aparecen en el tráiler original. El segundo caso consiste en una animación Flash, esto es, no tan fluida como la tradicional pero bastante funcional y con algunos rasgos similares, en lo estético, a la serie de animación estadounidense *South Park* (Comedy Central, 1997-). En el tercer caso, se ha utilizado el motor gráfico y la libertad de creación que permite el videojuego *Minecraft* para recrear el video original con las formas rectangulares características de este título. En el último caso se emplea la rotoscopia con un aspecto de luces de neón.

La siguiente categoría es la ampliación, que consiste en extender el metraje del vídeo original mediante imágenes, intertítulos y el correspondiente reajuste de la banda sonora. Estos no tienen por qué pertenecer al texto original pero sí al universo en

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

cuestión. En el caso elegido, aparte de ser el último video, cronológicamente hablando, se han utilizado fragmentos de la trilogía original, de *fan films*, de archivo y de otras fuentes, así como del tráiler original. Las imágenes de este utilizadas tampoco respetan el orden original; todo con la idea de extender cada uno de los fragmentos del *teaser* oficial con todo tipo de imágenes de recurso, vinculándolos más que de forma narrativa, sinestésica. En conjunto, se llega a alargar casi un minuto más la experiencia del tráiler.

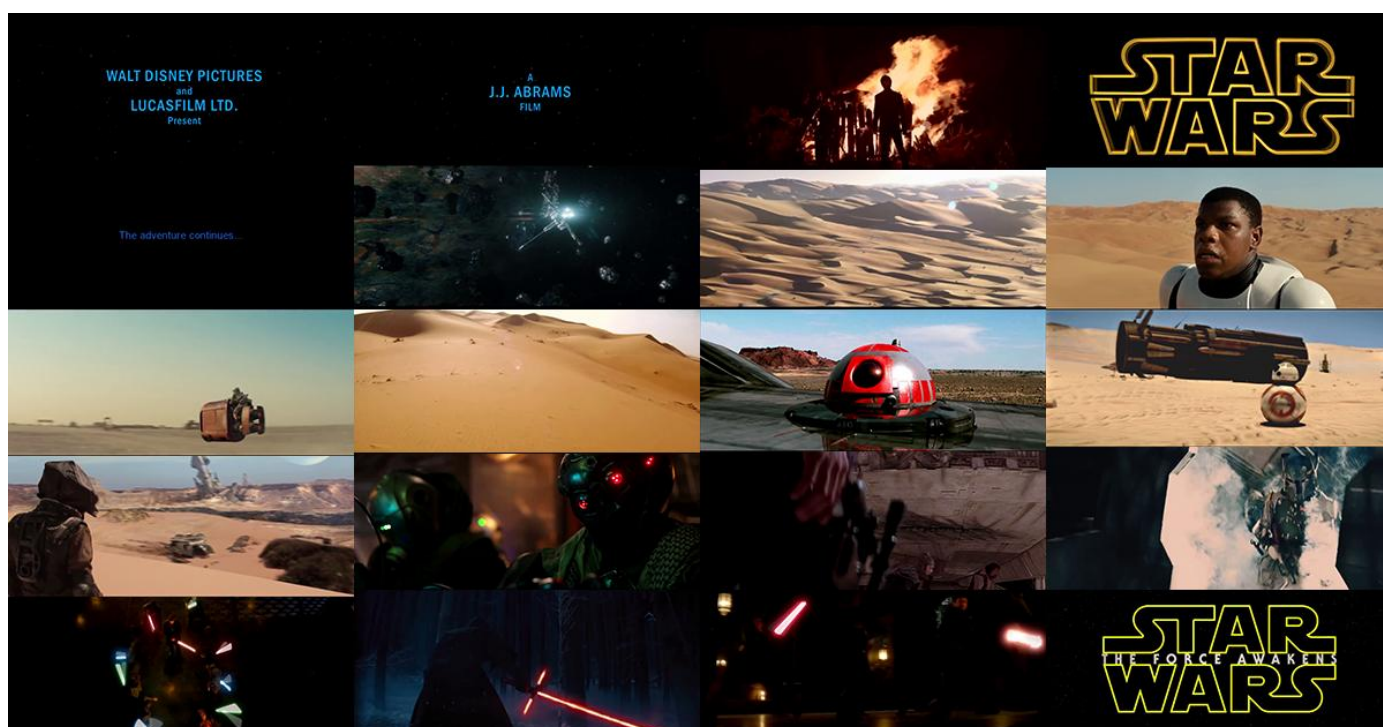


Fig. 36.- Fotogramas extraídos de *Star Wars: The Force Awakens Special Extended Fan Trailer*.

Todas estas piezas, a excepción de la última, busca cumplir las mismas reglas impuestas por el texto original (el metraje, los planos utilizados, etc.), aportando en los primeros los elementos a través de los cuales se interviene y en los segundos manteniendo los planos y la duración independientemente de la estética. Pero todos tiene en común mantener el plano final con el logotipo del título de la película, excepto en un par de casos con un par de variantes, para seguir estando cerca y ser lo más fieles posible al original y mantener la estructura de los tráileres al uso. Los ejemplos segundo y tercero fueron subidos a Internet tan solo un día después del estreno del tráiler oficial, y la animación con Lego tan solo dos días después. Esta urgencia venia condicionada por el *hype*, ya que es el tráiler de una de las películas más esperadas del año 2015.

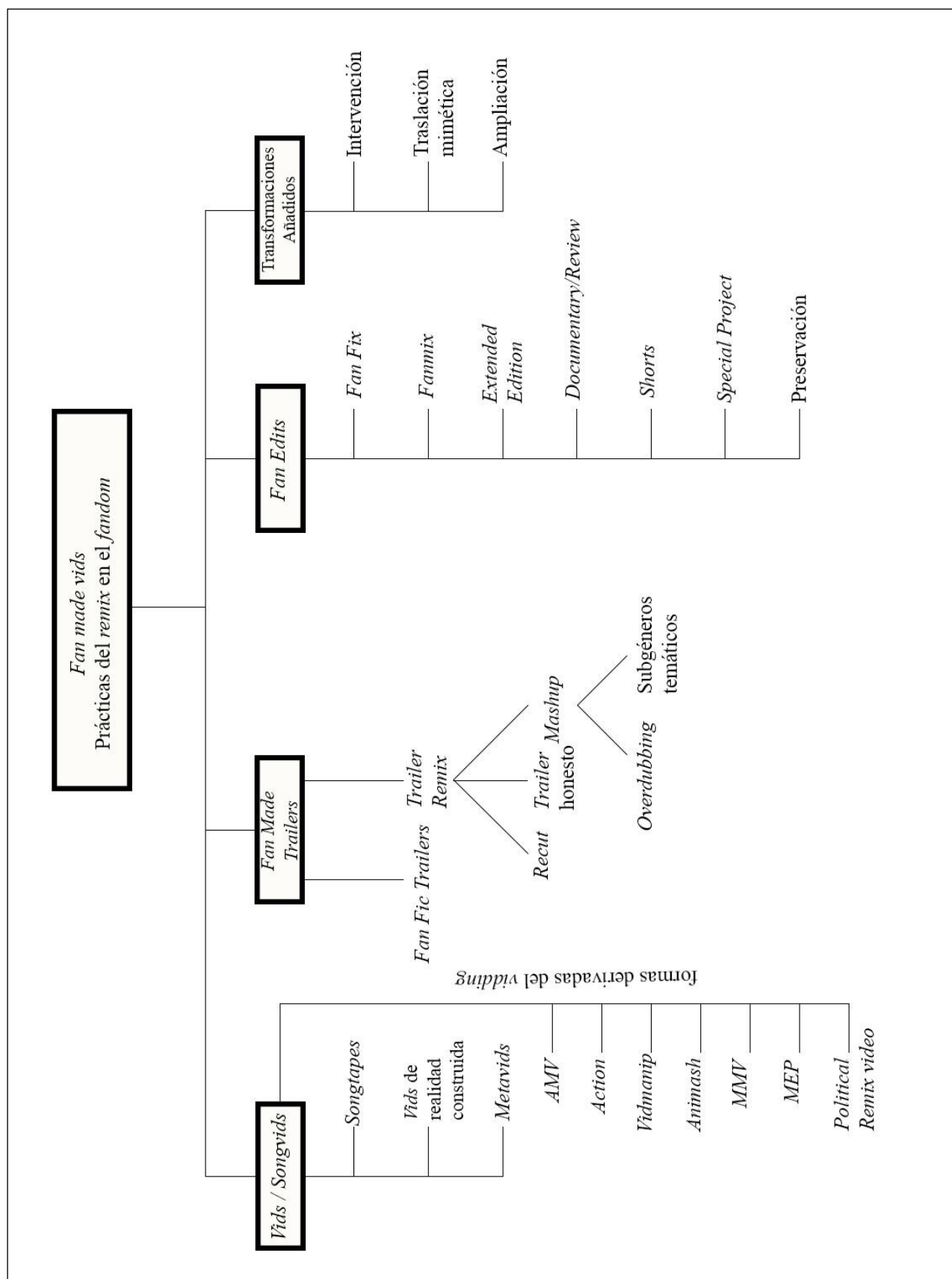


Fig. 37.- Las prácticas del *remix* en el *fandom*.

10.- *Vidding, fan made trailers, mashups y fan edits*. Creación de narrativas con materiales preexistentes a través del *remix*.

Otra de las conclusiones que se pueden extraer de este capítulo es que la tecnología ha ido haciendo de esta práctica algo cerrado en la construcción del relato. Mientras que, en sus inicios, Kandy Fong ofrecía unos espectáculos abiertos que iban evolucionando show tras show, al final la llegada de los videograbadores y la edición digital obligó, en cierta manera, a que el *vid* estuviese cerrado y acabado antes de ser mostrado. Por otro lado, la llegada de lo digital ha democratizado la realización de esta práctica haciéndola más asequible a nuevas generaciones de fans, que se han visto beneficiados por la visibilidad que aportan canales como YouTube o cualquier tipo de red social impulsada por la Web 2.0.

Sin embargo, estos también pasan un proceso de *betas*, al igual que los *beta readers* de *fan fiction*. También sucede con el *vidding* que hay unos revisores previos que apuntan aquellas cosas susceptibles de mejorar: “just as beta help vidders to communicate more clearly, so too do vids help the film or show to communicate more clearly” (Gray, 2010: 159). Es decir, nos encontramos en un proceso encadenado en el que los textos terciarios buscan dejar de serlos para convertirse en un vaso comunicante que lleva de nuevo al texto original, intentando cerrar el círculo. Gray resume a la perfección cuáles son las funciones de los *vids*: “their primary purpose is to comment upon the show, not to sell it per se, and since they are song length, they usually provide room for more sustained examination of a show than do trailers” (2010: 154). Esta práctica analítica también es utilizada como instrumento crítico por parte de unas practicantes esencialmente femeninas que, a través de esos cortes, convierten en fetiche el *frame* y el cuerpo del personaje. Pero, sobre todo, estos videos surgidos de la cultura del *remix* en cualquiera de sus formas, analítica, discursiva, de variación de la forma o del género, buscan emocionar a los fans.

11.- El *fan film* y sus formas. Por una taxonomía de los *fan films*.

“We’re very lucky to live in a time where
we can make a movie on the smallest budgets”

J.T. Tepnapa – Actor, guionista, productor y
director de *Star Trek: Hidden Frontier* (en
Brody, 2007)

11.1. Introducción y definición.

Los *fan films*, el objeto concreto de estudio de este trabajo de investigación, podrían ser considerados como la forma de expresión máxima del *fandom*, ya que conllevan no solo la creación de ficciones, sino el llevarlas a cabo en el ámbito audiovisual. Eso implica, tal y como iremos viendo, dependiendo del grado de profesionalidad¹⁹⁵, niveles de calidad de producción elevados. En esta actividad se pone de manifiesto la voluntad de formar parte del universo audiovisual en el cual se originan y, a diferencia de otras prácticas audiovisuales del *fandom*, los *fan films* crean nuevos contenidos, mientras que los *fan edits* y los *vids* solo utilizan material preexistente (Phillips, 2012: 2.4). Otra diferencia es que, mientras los *vids* están generados por mujeres, los *fan films* están predominantemente creados por hombres (Derecho, 2008: 215). Young acota diciendo que, por lo general, son hombres de raza blanca y clase media, competentes en el uso de la tecnología y con cierto nivel educativo (2008: 1); por el contrario, en este sentido, los *fan edits* son neutros.

Antes de seguir adelante, hay que consensuar qué es un *fan film*. Estos, al igual que el *fandom*, son una práctica poliédrica y que, en ocasiones, se ha dado, de manera errónea, una visión monocorde de lo que es una práctica plural que puede ser abordada por estos colectivos de múltiples maneras. Antes de ver qué es realmente un *fan film*, haremos una aproximación a través de las definiciones de otros. La primera descripción

¹⁹⁵ A diferencia de otras prácticas del *fandom*, cuando hablamos de *fan films* el concepto de profesionalidad empieza a ser tomado en serio.

pertenece al artículo “Fan Films. El poder de los aficionados”, aparecido en la revista digital *Scifi Magazine*¹⁹⁶ en su número de agosto de 2006:

Una película hecha por fans, que en algunos casos llegan a competir en calidad con el original. Las películas pueden durar unos pocos minutos o tener una duración de una película comercial (90 ó 120 minutos) aunque muchas veces se opta por hacer un trailer de una película imaginaria (VVAA, 2006a, 101).

Es una definición un tanto optimista y simplista pero que podemos empezar a complementar con la que aparece en Wikipedia¹⁹⁷:

A fan film is a film or video inspired by a film, television program, comic book or a similar source, created by fans rather than by the source's copyright holders or creators. Fan filmmakers have traditionally been amateurs, but some of the more notable films have actually been produced by professional filmmakers as film school class projects or as demonstration reels. Fan films vary tremendously in quality, as well as in length, from short faux-teaser trailers for non-existent motion pictures to full-length motion pictures. (Fan film en *Wikipedia*, 2015)¹⁹⁸.

Esta explicación, aparte de ser una ampliación más desarrollada de la primera, introduce el concepto de amateur. La tercera definición de *fan film* proviene del artículo de M.E. Russell publicado en la edición digital del *Weekly Standard* en mayo de 2004:

Fan films are works that steal characters and situations from a licensed movie franchise without permission. (It will surprise no one that the most-purloined franchises are *Star Wars* and *Star Trek*.) They are usually, but not always, shot by amateurs. The films themselves--which made the bootleg rounds at conventions before the Internet--are now distributed for free online, many of them at sites such as FanFilms.com and iFilm.

The fan-filmmaker can't profit from his work, because he's usually already stretching the notion of fair use to the limits. This is a critical point: A fan film may occasionally make

¹⁹⁶ Revista promocional de carácter gratuito del canal Sci-Fi España.

¹⁹⁷ La opción de escoger una definición de Wikipedia podría parecer en principio algo antiacadémico, pero moviéndonos en el ámbito de la cultura participativa y del *fandom* nos ha parecido adecuado cogerla como parte del proceso de construir una definición del sitio web que mejor encarna los valores de la cultura participativa.

¹⁹⁸ Fan film. (2015). En *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Consulta 22/06/2015] Disponible en: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Fan_film&oldid=664226628

fun, but it's a different animal from satire.¹⁹⁹

Las tres definiciones dejan claro que los *fan films* son películas hechas por fans que están inspiradas en productos licenciados, aunque M.E. Russell insiste en el término robar en vez de inspirar o tomar prestados, aunque ya hemos visto anteriormente que la apropiación de textos es una cuestión de matices que van mucho más allá de lo legal y donde entra en juego lo afectivo. Otro aspecto que destaca en las tres definiciones es el aspecto amateur de los realizadores, que se refleja en la variedad de formatos y calidades, la limitación en la exhibición y que no pueden sacar provecho de las mismas por ser obras que están basadas en personajes y situaciones creados y licenciados por terceros.

Clive Young, autor del único libro dedicado al *fan film*²⁰⁰, lo define como

[...] a fictional movie created by fans imitating their heroes from pop culture. Fans have made movies tributes to their favourite characters since practically the dawn of film, so a basic definition like that just makes sense, but it's also pretty broad, making fan films sound like 'real' movies [...] an unauthorized amateur semi-pro film, based on pop culture characters or situations, created for non-commercial viewing (Young, 2008: 3-4).

Young aporta otro factor: la dificultad de definir qué es realmente un *fan film*. Mientras que, en el cine oficial, es más o menos fácil de acotar, por ejemplo, cual fue la primera película de la historia, de un género o de un país; es mucho más complejo hacerlo con esta práctica por lo impreciso de una definición que nos valga para todas las épocas²⁰¹.

Por lo que podríamos dar una bastante ajustada de lo que es un *fan film*: una película de metraje largo, medio o corto realizada por fans, tanto amateurs como profesionales, sin ánimo de lucro, inspirándose en series de televisión, películas, cómics

¹⁹⁹ Russell, M.E. (2004). The Fan Films Strike Back. En *Weekly Standard.com*. [Consulta 12/06/2009] Disponible en <http://www.weeklystandard.com/content/public/articles/000/000/004/083mvybq.asp?pg=2>

²⁰⁰ *Homemade Hollywood, Fans Behind the Camera* (Continuum, 2008) es un libro no académico que intenta reconstruir una historia de los *fan films* basada en anécdotas y amalgamando todo tipo de obras que posiblemente no se incluyan en esta categoría. Pero eso se analizará detalladamente en el siguiente capítulo.

²⁰¹ Todas las definiciones vistas hasta el momento se ajustan a la perfección para el momento actual, sin embargo no valen para ningún *fan film* que haya sido realizado con posterioridad a la década de los sesenta.

o videojuegos y que toman prestados personajes y situaciones de esos productos. Al estar estos licenciados por otras personas o entidades, los *fan films* no pueden ser exhibidos en igualdad de condiciones con los textos oficiales ni pueden proporcionar provecho económico. Por consiguiente, las convenciones de cómics o ciencia ficción, así como Internet, se han convertido en sus lugares de exhibición. En este tipo de producciones existe gran variedad de formatos, calidades e intenciones.

La anterior es una definición de inicio para empezar a trabajar, ya que parte de esta investigación busca acotar el concepto de *fan film* a través de una que será expuesta en las conclusiones del mismo.

Habiendo definido alguno de los parámetros de inicio, veremos algunos aspectos generales que nos ayudarán a delimitar el terreno. Existen cinco grandes grupos de textos primarios a partir de los cuales los *fan filmmakers* realizan su trabajo:

1. *Star Wars*.
2. *Star Trek*.
3. *Dr. Who*
4. Cómics. Los de la editorial DC son los más utilizados y entre estos destacan Batman y otros personajes pertenecientes a su universo ficcional.
5. Miscelánea de obras que van desde películas, libros, videojuegos, juegos de mesa, rol, etc. Hay que señalar especialmente aquellos dedicados al universo de la Tierra Media creada por J.R.R. Tolkien.

Para realizar esta categorización se han tomado como referencia las cifras dadas por la página fanfilms.net., sitio web en el que se centraliza la gran mayoría de *fan films*, tanto aquellos que están en plataformas de vídeo como de los que alguna vez se han tenido noticias, aunque no estén disponibles en el momento de la consulta.

Podemos considerar este fenómeno como una ficción usurpatoria: “discursos en los que la apropiación de un icono ajeno puede servir para explicar algo de nosotros mismos” (Costa, 2007: 15). Esto es, la utilización por parte de los fans de las mitologías creadas en series como *Star Trek*, películas como *Star Wars* o relatos como *El Señor de los Anillos* para crear una identidad propia ya que son ellos mismos, en la mayoría de las ocasiones, los que hacen la labor interpretativa. Los *fan films* no son sino una manera de ratificar dicha identidad que, gracias a Internet, ahora se hace de manera global.

Como hemos visto en la definición, los *fan films* están a medio camino entre lo profesional y lo amateur: detrás de la cámara tenemos los ejemplos de Sandy Collora

(*Batman: Dead End*) y James Cawley (*Star Trek: Phase II*), que, a pesar de no haber dirigido, tenían experiencia dentro de la industria.

La primera distinción que debemos hacer a la hora de hablar de *fan films* es situarlos en una categoría general, pese a que muchos tienen una categoría técnica superior a veces a productos generados por las *majors*, no dejan de ubicarse dentro de las producciones no profesionales, que se dividen en cine amateur y cine doméstico. No obstante, hay cierta tendencia, en ocasiones, a denominarlas como películas independientes.

11.2.- El *fan film* como cine independiente.

La complejidad a la hora de clasificar los *fan films* dentro de una de las categorías mencionadas anteriormente se debe a los propios creadores y, en ocasiones, al difícil estatus que tienen estas producciones dentro de la industria. Para poner de relieve esta cuestión nos valemos de la entrevista en el número de junio de 2007 de la revista *SciFi Magazine* realizada a Tim Russ, actor que interpretó a Tuvok, el vulcano de la serie *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001), en relación con la miniserie *Star Trek: Of Gods and Men* (Renegade Studios, 2008), dirigida por él mismo,. En ella, Russ habla del proyecto y lo califica como película independiente, y a la pregunta de si es un *fan film* o no responde: “No, no se trata de un fan film. Aunque los fan films se realizan con gran dedicación y sinceridad, *Of Gods and Men* tiene un reparto más sólido y un valor de producción mucho más elevado” (Russ en VVAA, 2007c: 128)²⁰². Estas declaraciones no son del todo acertadas, ya que un valor de producción elevado no hace que el producto deje de ser un *fan film*²⁰³.

Esta producción se sitúa en un difícil equilibrio entre el cine comercial y las producciones hechas por amor, no al arte sino al texto, lo cual, a pesar de estar protagonizada por actores profesionales, la ubica en el ámbito del *fandom* por ser un

²⁰² En *Star Trek Magazine*, revista oficial de la franquicia, Alan Ruck, actor que participa en el rodaje de esta producción, concretamente en el número 3 de enero/febrero de 2007 declara “It was like working in an independent film” (2007a:28).

²⁰³ La categorización de un producto de este tipo depende también de la perspectiva y de los intereses de cada una de las partes. Mientras que Tim Russ defiende el proyecto como independiente, ergo como profesional, alejándolo de la órbita de los *fan films*, la lectura es otra desde los poseedores de los derechos de la propiedad intelectual de la franquicia. En *Star Trek Magazine* nº 2, de noviembre/diciembre de 2006b, se refieren a esta producción como “fan-produced non-profit Star Trek miniseries” (VVAA, 2006b:12), mientras que en el nº 4, de marzo/abril de 2007a, y el nº 5, de mayo/junio 2007b, se refieren a ella, en sendos artículos sobre esta producción, como “Internet Fan Film” (VVAA, 2007a: 40) (VVAA, 2007b: 40).

tributo. *Of Gods and Men* es un homenaje a cuatro décadas de *Star Trek*, situada en la cronología ficcional doce años después de la muerte del Capitán Kirk en la película *Star Trek: Generations* (David Carson, 1994) y ambientada en un universo paralelo. Para ello, el director se vale de actores que han aparecido en las diferentes series y películas de la franquicia, incluyendo a: Nichelle Nichols como Nyota Uhura; Walter Koenig como Pavel Chekov; Grace Lee Whitney como Janice Rand; y Alan Ruck como John Harriman. Todos interpretan a los mismos personajes cuyos papeles encarnaban en sus respectivas series. Se trata de amalgamar personajes de diferentes etapas para crear una ficción nueva fuera del canon, de la oficialidad del copyright y de la marca *Star Trek*. Lo cual lo sigue situando a pesar de los altos estándares de producción e interpretación en el ámbito de lo no comercial.

El cine independiente como tal es un mito, un término fingido y un falso género muchas veces vinculado a ciertas estéticas, formas de producción y corrientes cinematográficas: “independent as an adjective used to describe a movie has altered, be it in the context of comercial or critical usage” (Holm, 2008: 12). A finales de los setenta, se utilizaba para designar a aquellas producciones que se realizaban fuera del sistema tradicional de financiación y eran distribuidas por aquellas compañías que no estaban alineadas con las grandes de Hollywood. Desde el ámbito de la exhibición, estas películas eran tildadas de “specialty films for art house, or non Hollywood product” (Ibídem: 13), también aquellas experimentales, *underground* o de vanguardia. Una película también puede ser tratada como independiente por los temas tratados, ya sean de carácter social, porque no reciben el respaldo de las *majors*, o por posicionamientos políticos controvertidos.

Por otro lado, cabe pensar que, a su manera, las primeras películas de la historia del cine, o al menos un porcentaje muy alto, fueron independientes, ya que los estudios como tales no existieron hasta la década de los diez del siglo XX.

Otro de los elementos que ha impulsado la idea de cine independiente a lo largo de las décadas ha sido la aparición de equipos cada vez más ligeros y baratos (Ibídem: 22). No obstante, la cuestión técnica es también un elemento disuasorio que evita circular por los mismos canales de exhibición que los productos comerciales, tal y como veremos en el siguiente capítulo.

Los estudios controlaban la financiación, la producción y, lo que es más importante, la distribución, lo cual les daba la capacidad de vetar el acceso de según qué tipo de producciones al circuito de cines. Esto sucedió desde la llegada del sonoro

(Ibídem: 115), es decir, cuando se produce un gran avance tecnológico que no todo el mundo es capaz de asumir económicamente. Pero el factor económico tampoco es definitorio de lo que es un film independiente, de manera que “since there can be no economic classification of an independent film it has evolved into a genre, with carefully cultivated audience expectations about general nature of the product” (Ibídem: 116).

Evidentemente y tal como hemos ido viendo en los últimos capítulos, el tema de la exhibición ha cambiado, a pesar de lo cual, la idea actual de lo independiente se forjó en la época en que se podía tener un control férreo sobre la distribución de la misma. Así pues, si entendemos lo independiente como una sensibilidad cultural, tanto del cineasta como del espectador, *Star Trek: Of Gods and Men* no sería una producción que podamos adjetivar como tal. Pero también debemos atender a otros factores: temáticos, de presupuesto y de actitud. La película de Russ en ninguna de estas categorías sería independiente, excepto posiblemente en el aspecto financiero. La miniserie tiene un canal excepcional de distribución, Internet, pero se mueven en tierra de nadie, ya que hubo intentos por parte del realizador de que CBS distribuyera el producto mediante DVD (Russ en VVAA, 2007: 128), lo cual hubiese tenido el visto bueno de los poseedores de los derechos y posiblemente hubiese hecho de este título una obra canónica²⁰⁴. No obstante sí es una producción independiente por estar realizada al margen de la industria, sin apoyo de una *major* y obviando los canales de distribución preestablecidos para este tipo de formatos. Por ello, técnicamente es un producción independiente, aunque conceptualmente, bajo los cánones temáticos y estilísticos que operan en estas películas, no lo sea.

11.3.- Cine amateur o cine doméstico.

Estas dos categorías que, en un principio, podrían confundirse o parecer lo mismo y que muchas veces se utilizan como sinónimos, no son exactamente equivalentes. Antes de ver exactamente en qué consiste cada una, es interesante tratar aquellos aspectos que las diferencian. En primer lugar:

Entendemos por cine *amateur* todo aquel que es realizado sin afán de lucro y fuera de los

²⁰⁴ En la actualidad están involucrados en el proyecto de serie *Star Trek: Renegades*, que intenta ser vendida como piloto de una posible futura serie televisiva de la franquicia *Star Trek*.

circuitos industriales de producción y exhibición²⁰⁵, no hay duda que una de sus manifestaciones más prolíficas es el cine doméstico, aquel realizado por miembros de una familia, sobre ellos mismos y para ser visto por ellos mismos (Cuevas Álvarez, 2010:24).

Ese rasgo familiar distingue el cine doméstico de otros tres grandes tipos de producciones no profesionales: el cine amateur, el militante²⁰⁶ y las realizadas por alumnos de una institución educativa (Odin, 2010: 39-40). Las primeras “funcionan en el mismo eje semántico que las producciones de ficción profesionales” (Ídem); y las segundas sobre el eje político. Para Nogales y Suarez, la principal diferencia es que mientras en el cine amateur hay un intento de construcción del relato como parte de la intención del director, el cineasta doméstico tan solo trata de capturar una imagen que sea un recuerdo de su vida (2010: 89).

A continuación veremos cómo funcionan ambas categorías y cómo operan en la intersección con los *fan films*.

11.3.1.- El cine amateur.

Una definición de cine amateur que recoge todos y cada uno de los ámbitos que comprende es la que hace Efrén Cuevas: “cine amateur (es) todo aquel que es realizado sin afán de lucro y fuera de los circuitos industriales de producción y exhibición” (2010: 24). Se trata de un tipo de cine en el que los directores tienen como referencia el cine comercial y profesional. Podemos encontrar narraciones elaboradas y procesos de producción y montaje, así como un pequeño circuito de exhibición (Ídem) que, en su momento, estuvo vinculado a los cineclubs. Pero, a día de hoy, ha crecido exponencialmente por los portales de video en Internet, convirtiéndose en un contenido con la misma exposición potencial que aquellos generados por la industria audiovisual.

La primera apreciación que debemos hacer es que las producciones amateur “do not fit neatly into classification systems” (Stone y Streible, 2003: 123). La segunda es

²⁰⁵ Con esta primera parte de la definición podríamos aventurarnos a decir que, en cierta manera, el cine amateur opera dentro del cine independiente o como la forma más baja del mismo.

²⁰⁶ Como ejemplo de cine político, está aquel que se realizó en España durante los últimos años de la dictadura franquista. El cine amateur se convirtió en una herramienta política y se filmaban las manifestaciones y actos de protesta. En ese proceso de denuncia, cambió el lenguaje cinematográfico. Al final del franquismo, este cine trataba de denunciar las falacias del régimen mostrando imágenes de la República y de la Guerra Civil. Su exhibición se valía de redes clandestinas de distribución. Para ampliar información, véanse los capítulos: “Xarxes clandestines”, “Companys de lluita”, “Aires nous” y “El final del túnel” de la serie documental *Crónica d’una mirada. Historia del cinema independent – 1960-1975* (2004), dirigida por Manuel Barrios.

que, tal como comentamos a la hora de referirnos al cine independiente, es muy confuso distinguir entre las cámaras y la actividad profesional y amateur antes de 1910 (Rossell, 2010: 17). En parte, el criterio de separación viene dado, en primera instancia, por la creación de formatos específicos que están alejados de los 35 mm. que la industria convierte en canónico e indispensable para entrar a formar parte del circuito profesional. Entre estos formatos están: la cámara/proyector de 17,5 mm. de Birt Acres (1898); la Biokam de Hepworth (1899), también de 17,5 mm.; y, a partir de los años veinte, el sistema Pathé-Baby de 9,5 mm manufacturado para el mercado francés (1922), y la Eastman Kodak de 16 mm. para Estados Unidos (1923). Con la llegada de los 16 mm, este formato se convirtió en el estándar del tipo de cámaras destinadas a este mercado (Zimmerman, 1995: XIV).

El cine amateur se construyó a medio camino entre la resistencia a las formas comerciales del cine convencional y la asunción de estas. Dicho de otra forma, “the difference between profesional film and amateur film, marks social distance sustained through he specialization of techniques” (Ibídem: 1). La profesionalización depende de la estandarización en los sistemas de producción erradicando el acceso autónomo, colectivo o individual a ese tipo de economías (Ibídem: 3). Desde 1897 a 1923, “amateur film was defined in economic and technological terms rather than within social, aesthetic, or political relations” (Ibídem: 12). No fue hasta 1923 que llegó la estandarización de los 16mm. para ese ámbito; antes de ese momento se podían encontrar cámaras destinadas al mercado de los particulares incluso de 35 mm.

Con la estandarización, el cine amateur pasó de ser algo profesional a ser un hobby y, con este término, empiezan a aparecer revistas especializadas que buscan enseñar a los “nuevos” cineastas cómo hacer películas desde casa. Pero, en ese ámbito, también se produce un cambio: si, durante el periodo que va desde 1910 a 1920, las publicaciones científicas estaban destinadas a explicar cómo hacer desde una cámara a un proyector, a partir de 1923 se cambia de paradigma y estas publicaciones se centran en dar consejos tanto tecnológicos como de composición, llegando incluso a recomendar cómo se debe interpretar delante de la cámara. El cine amateur hereda ciertos presupuestos por analogía con su equivalente en el arte de la fotografía: por un lado, están aquellos que buscan crear arte mediante el nuevo aparato; y, por otro, aquellos que lo consideran un mero hobby. Desde esas publicaciones especializadas se recomendaba seguir los principios del pictorialismo.

El manual prototípico fue el lanzado por Kodak en 1958, titulado *How to Make*

Good Movies. A partir de entonces, además de las revistas especializadas, aparecieron libros sobre todos los aspectos del rodaje, así como artículos en publicaciones generalistas; al tiempo, se comercializó todo tipo de accesorios, desde el trípode hasta los focos. Estos manuales continuaban existiendo sobre todo en forma de tutoriales en vídeo realizados por otros usuarios, adaptándose a los nuevos avances técnicos, pero “el mensaje inicial se mantuvo durante décadas: los cineastas domésticos podían mejorar sus películas si imitaban la estética y las normas narrativas del cine de Hollywood (Czach, 2010: 63). También se vendían guiones preparados para que la gente en sus casas hiciera películas según determinadas plantillas (Czach, 2010: 63)²⁰⁷. Según los manuales, las mejoras se debían centrar en: exposición, iluminación, composición, guion, interpretación, montaje e inclusión de música y sonido. En cuanto al montaje, cabe remarcar que algunas familias graban y editan, pero la gran mayoría deja lo filmado tal cual, sin siquiera aplicar una banda sonora (Fox, 2004: 10-12).

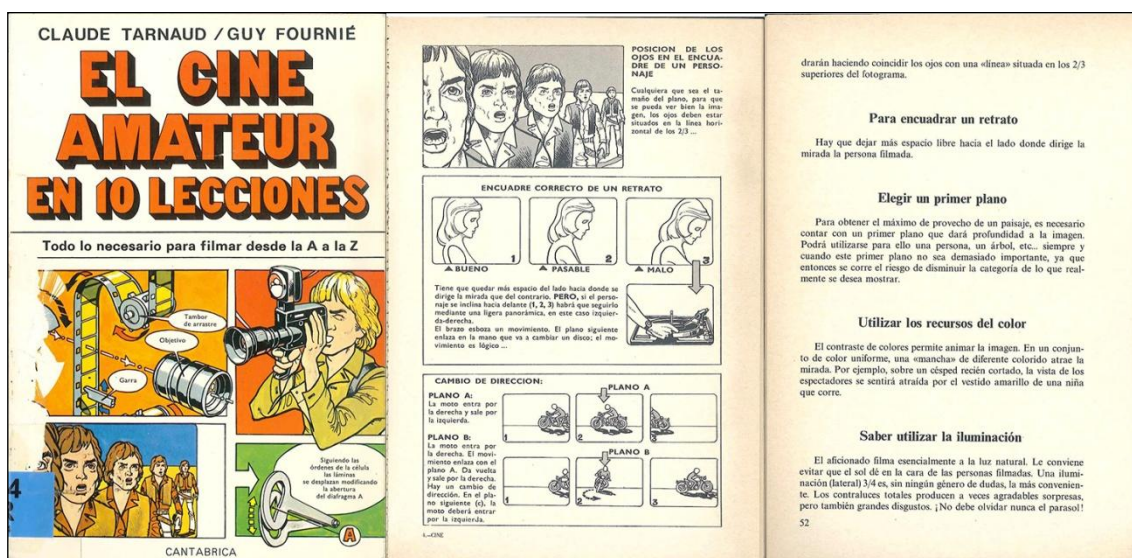


Fig. 38.- Portada y páginas interiores de *El cine amateur en 10 lecciones*, de Claude Tarnaud y Guy Fournié, editado por Cantábrica (1982).

Esto provoca, en cierta medida, que el cine amateur se convierta, o al menos se quiere dar a entender, en una antesala del cine profesional, donde se empiezan a aplicar las normas de este. Ya se ha dicho que la diferencia fundamental entre esta categoría y la del cine doméstico es que la primera tiene una intencionalidad mientras que la segunda no.

²⁰⁷ Como ejemplo de uno de estos títulos, *Filmmanuskripte und Filmideen: 123 Themen Für den Kino-Amateur* (1931), de Hellmuth Lange. En este libro se incluían *scripts* e ideas para que los cineastas amateurs las incluyeran en sus filmaciones con el fin de darles cierta estructura narrativa.

Quienes sí intentaron hallar en el cine amateur un refugio para crear fuera de los márgenes restrictivos de la industria fueron los artistas de vanguardia que se desligaron, por un lado, del estigma del cine amateur como mero vehículo de representación de la familia burguesa; y, por otro, del cine intencional pensado a la manera de los estudios. Es decir, se trata de un cine social y estéticamente radical, de ahí que la idea de lo amateur en Maya Deren se mueva en esos parámetros, porque su visión de este cine

[...] deriva de su rechazo de las prácticas mediáticas organizadas según patrones de colaboración y división del trabajo que, según ella, comprometían la unidad de la visión personal, al evaluar los logros de acuerdo con una serie de estándares externos y objetivos consensuados (Moran, 2010: 286).

Para Deren, el amateur debe medir la calidad y el éxito de las obras por sí mismo, sin ningún tipo de valoración externa (Ibídem: 287). Aunque esa sería una de las tendencias del cine amateur, Shand secunda esa opción viendo este tipo de cine como “a direct challenge to the conformity of mass moviemaking, and ‘democratizes’ the means of cultural production” (2013: 42).

Después de la Segunda Guerra Mundial, lo amateur dio paso a los semiprofesional y de ahí a un espacio político borroso y peligroso para los gobiernos. En este periodo, tras el realismo de los documentales de guerra, la falsedad de Hollywood se hizo más evidente y el público demandó mayor verismo (Zimmermann, 1995: 108). Algunas de las filmaciones amateur rodadas durante el conflicto son de campos de concentración, deportación de judíos, etc., alejando este cine de la idea de lo familiar (Fox, 2004: 10-12). Los equipos destinados para los hogares, ligeros y prácticos fueron ideales para una nueva generación de cineastas que decidieron salir a la calle a realizar sus películas. Otros ámbitos en los que se circunscribe el cine amateur son: la educación, lo industrial y los viajes familiares.

Un elemento importante para el desarrollo de las prácticas del cine amateur fueron los cineclubs. Estos empezaron a funcionar allá por la década de los años treinta tras la introducción de las cámaras de 16 mm., es decir, tras la estandarización. Crecieron en número durante tres décadas hasta finales de los cincuenta, cuando empezaron a decaer. En los sesenta, se revitalizaron con la llegada del Super 8 hasta que con la introducción de los VCR, empezaron a desaparecer (Shand, 2013: 54). El vídeo tomó protagonismo y, más adelante, a principios del siglo XXI, llegaron los móviles

con cámaras incorporadas que permiten grabar videos. Estas dinámicas han sido absorbidas por YouTube y programas de televisión que se mueven en esa dimensión, a medio camino entre el cine doméstico y el amateur.

11.3.1.1.- El modo comunidad.

Los cineclubs se convirtieron en un lugar no solo para la exhibición de films, edición de publicaciones del club o para hacer meetings de aficionados, sino también para producir películas de todo tipo²⁰⁸. Shand define como “modo comunidad” a la forma que estos cineclubs tenían de producir y realizar películas:

Over the years, filmmakers working within the community mode have made many films on many subjects outside the concern of home movies or the avant-garde, which have involved little monetary exchange [...] and includes work by both individuals and cineclubs (Ibídem: 53).

Ese modo comunidad de hacer cine se sitúa entre dos vertientes del cine amateur: por un lado, la vanguardia que hace un cine a contra corriente; y, por otro, el cine doméstico, relativamente carente de intencionalidad creativa. El modo comunidad conecta directamente con las formas organizadas del *fandom* y con la forma de producción de los *fan films*.

Dentro del cine amateur existen distintos géneros. Por un lado, están las películas amateur de ficción, que incluyen las cintas de fantasía, comedia y acción. Otra de las categorías es el *remake*, consistente en rehacer, en la medida de lo posible, películas comerciales (Edmonds, 2013: 41). En el ámbito de los *fan films*, películas como *Raiders of the lost Ark. The Adaptation* (Eric Zala, 1989), una copia plano por plano de la película de Steven Spielberg (*En busca del arca perdida, Raiders of the Lost Ark*, 1981) así como *Keep Watching the Skies* (Roy Spence, 1975) ponen de manifiesto esta práctica. La segunda “is intended as a tribute to the american horror film cycle of the late 1950’s, of which the producer is a great admirer” (Chambers, 2013: 289); más concretamente, a *La masa devoradora (The Blob*, Irvin S. Yeaworth Jr., 1958), siendo la admiración hacia un texto primario una de las pautas a partir de las cuales los directores de ficción amateur realizan sus propias adaptaciones.

²⁰⁸ Quizás la evolución más radical de este tipo de asociaciones fuera la conversión de algunas en estudios cinematográficos; entre estos destaca Ace Movies que estuvo en activo desde 1929 hasta 1964, con un catálogo de películas que solo incluía un documental.



Fig 39.- Imagen de *Keep Watching the Skies* (1975), de Roy y Noel Spence.

Entre los géneros más populares están las comedias, concretamente las denominadas “comedias domésticas”, un subgénero que capta lo específico del momento: ropa, juguetes, vehículos y arquitectura (Lury, 2013: 260-261). Otro es el que se centra en la actividad de los niños en el hogar (Ibídem: 272), categoría que se desliza entre el cine amateur y el doméstico. Mientras que, entre las de no-ficción, están los documentales que también se extienden por el cine doméstico²⁰⁹.



Fig 40.- Imagen de *The Sheep* (Tony Downmunt, 1964) como ejemplo de cine ficción amateur.
Extraída de *Living Room Cinema: Films from Home Movie Day. Vol. 1* (2009).

El cine amateur de ficción establece un diálogo con la cultura cinematográfica *mainstream* (Shand, 2013: 14) buscando emular, sobre todo, las formas narrativas, las

²⁰⁹ En un concurso de cine amateur celebrado en Budapest en 1938, las categorías bajo las cuales los cineastas podían participar eran: educación, reportaje, fantasía y ficción (Jönson, 2013: 18-109). Estas categorías abordan todo el espectro de prácticas del cine amateur a excepción de la filmación de actos que giran en torno a la familia.

de producción en la medida de lo posible, y las promocionales, aunque principalmente buscan la utilización del mismo lenguaje audiovisual. Ahí radica la intencionalidad del cine amateur que lo distingue del doméstico. Gran parte de los *fan films* pueden ubicarse en esta categoría fílmica de producción, tanto por hacerse sin ánimo de lucro como por querer imitar las pautas del cine comercial. En cierta manera, los *fan films* han sustituido aquellas plantillas de guion por textos generados por terceros para crear sus propias narrativas.

11.3.2.- El cine doméstico.

Roger Odin define el cine doméstico como:

[...] una película (o un video) realizado por un miembro de la familia a propósito de personajes, acontecimientos u objetos ligados de una manera u otra a la historia de esa familia, y de uso preferente por los miembros de esa misma familia (2010: 39).

Una definición más filosófica se debe Delgado Liz:

[...] un tipo de cine que se define más por lo que le falta [...] que por lo que tiene [...]. Sin principio ni final, caracterizados por la dispersión narrativa o la inexistencia de narración, que se construye colectivamente en su proyección o visionado (2010: 16).

Este cine se caracteriza por una serie de figuras estilísticas, pero no son autoriales como podrían ser en el cine profesional y, en algunos casos, en el cine amateur. En el cine doméstico se trata de unos rasgos dados por la dejadez y el desconocimiento de las personas que utilizan las cámaras. De ahí que Odin (2010: 41-44) trace una serie de atributos que no solo explican este tipo de cine sino que lo desvinculan del amateur:

- El primero es la ausencia de clausura: no hay principio ni final; es un fragmento de la vida de una familia.
- Le sigue la dispersión narrativa: no hay una relación directa entre las acciones que vemos. No hay narración; son simplemente fragmentos de acciones o acciones completas en un contexto incompleto.
- Una temporalidad indeterminada: cronología primaria de carácter lineal, sin *flashbacks*, *flashforwards* ni montajes alternos; las imágenes siguen el mismo orden en el que se filmaron.

- Una relación paradójica con el espacio: existe cierta dificultad para determinar si todo lo grabado en una “sesión” pertenece al mismo espacio o si hay continuidad en el mismo; no existe una relación narrativa entre el espacio o la acción.
- La fotografía animada: muchos planos son fijos que buscan emular la fotografía de una familia o un individuo de la misma.
- Las miradas a cámara: en el cine doméstico aumentan las miradas a la cámara y al cámara, cosa que no sucede tradicionalmente en el profesional, ya que rompe la “cuarta pared” y pone de manifiesto el artificio de la filmación²¹⁰. Esto también tiene que ver con la interpretación, “las muecas a la cámara y [...] la excesiva sobreinterpretación” (Czach, 2010: 69) son muy habituales en este tipo de cine.
- Los saltos de *racord*, iluminación, miradas, etc.
- Las interferencias en la percepción: las imágenes desenfocadas, movidas, rayadas sobreexpuestas, panorámicas “mal hechas”, etc.

Estas peculiaridades que definen el cine doméstico son aquellas que los manuales mencionados en el apartado anterior trataban de corregir para darles una apariencia más “profesional”. A pesar de que, a día de hoy, el lenguaje y las tecnologías del audiovisual son muy asequibles para el global de la sociedad y más concretamente para los jóvenes, se siguen cometiendo los mismos errores: “el desconocimiento de la historia lleva a la juventud a errar continuamente, con los mismos errores a pesar de las mayores competencias tecnológicas” (Nogales y Suarez, 2010: 115). Es un cine que está pensado para ser visionado única y exclusivamente por los miembros de la familia y sus allegados, principalmente por “aquellos que vivieron los acontecimientos [...] por lo que no tiene necesidad de producir una estructura narrativa coherente, porque preexisten en la memoria de los participantes” (Odin: 2010: 45). El recuerdo es el hilo conductor de la filmación: el espectador, a través de su memoria, es quien cierra la “obra” reconstruyendo los hechos y enlazando las acciones a pesar de que haya una desarticulación de acción y de espacios.

Antes hemos acotado el cine doméstico en el eje de lo familiar, por lo que “domestic filming tends to restrict itself to the documentation of family events and routines”

²¹⁰ Una excepción en el ámbito de las producciones profesionales es el caso de la *sitcom Modern Family* (ABC, 2009-), en la que tales miradas son habituales, contribuyendo a dotar el resultado de un tono deliberadamente próximo a las películas domésticas.

(Roepke, 2013: 84); y son estos los que definan los temas, que no géneros, tratados en estas cintas. Nogales y Suarez (2010: 95-99) establecen una serie de temas en el cine doméstico español que bien podrían ser extrapolables a las temáticas tratadas en otros países:

- Acontecimientos históricos.
- Actividades familiares.
- Actos públicos.
- Bodas, bautizos y comuniones.
- Fiestas.
- Filmaciones excepcionales, aquellas que no entran en ninguna otra categoría.
- Los niños.
- Retratos familiares.
- Excursiones y viajes.

Como práctica mediática, “el cine doméstico produce un espectador que es más que un ‘participante’, es un espectador real” (Odin en Moran, 2010: 295). El participar implica una conciencia en la utilización del medio: pasar del cine doméstico al amateur y crear conscientemente, para más adelante formar asociaciones, lo que llamamos cultura participativa. En la primera parte de esta investigación denominamos *pro-ams* a aquellos amateurs que buscan y, en algunos casos, alcanzan estándares profesionales en el ámbito en el que se circunscribe su actividad.

11.3.2.1.- El modo casero

El cine doméstico se caracteriza por la utilización del *home mode* (modo casero), esto es, dicho de manera coloquial, domesticar la tecnología audiovisual, “that is on the ways in which it is appropriated and incorporated into the fabric of domestic life” (Buckingham, 2009: 23). Uno de los rasgos que caracterizan al cine doméstico es la “mala”²¹¹ calidad de sus piezas, pese a que se ha intentado canalizar a través de manuales, tutoriales, etc. Chalfen lo describe como “a pattern of interpersonal and small

²¹¹ Acoto “mala” entre comillas porque el fin de estas piezas no consiste en ser buenas en un sentido profesional, sino respecto a sus propios fines, cumpliendo una función específica dentro de la familia: registrar algunos momentos determinados de su vida.

group communication centered around the home” (2008: 8), es decir, las formas en la que cada colectivo familiar entiende el uso interno de los medios audiovisuales. El estudio de Chalfen trata de desvelar cómo las familias se relacionan entre ellas a través de las cámaras fotográficas, vídeo o cine amateur, para descubrir “how and when people use their cameras and the kinds of photographs, and videotapes that people make for their own personal enjoyment”²¹² (Ibídem: 197). Los resultados van desde las figuras estéticas vistas en este mismo apartado, los equipos que tienen en casa, dónde revelaban o positivaban, etc. Al igual que el modo comunidad separa el cine de vanguardia del doméstico, el *home mode* distingue, el cine doméstico del amateur. Dicho de otra manera, si el amateur busca imitar en forma y fondo al cine profesional, el consumo familiar, particular y privado, hace que el cine doméstico sea totalmente diferente a su hermano mayor.

Si el cine doméstico es un cine sin intención, no tendría lugar para la ficción, al menos en principio. Pero los *fan films* trascienden las tres categorías vistas hasta el momento. A lo largo de la investigación, miembros de clubes, concretamente de *Star Trek* en España, comentan que hay una práctica “invisible” de *fan films* que no se hace tan en abierto como el resto de producciones de este tipo y que se inscribe dentro del cine doméstico. El ejemplo que siempre se da en estos casos es el de las celebraciones de cumpleaños u otro tipo de fiestas con amigos del club donde los fans interpretan escenas o fragmentos de las películas o series, pero no con la intención primaria de ser grabados sino por pura diversión. Estas son registradas y circulan entre los miembros del colectivo, no más allá; se trata de una recreación en vivo que es grabada.

11.3.3.- Los *fan films* como modo.

Otro aspecto a considerar sobre la categorización de los *fan films* es su adscripción a un género u otro. En una entrevista a J.T. Tepnapa, una de las figuras más relevantes dentro de la escena del *media fandom* de mediados de la primera década del siglo XXI, este considera los *fan films* como género²¹³. Como iremos viendo, estos son un gran

²¹² Este fragmento pertenece a la presentación del cuestionario que Chalfen pasó a las familias para descubrir sus hábitos con respecto al audiovisual casero.

²¹³ La declaración es: “I have learned a lot about who is making fan films and who is watching them. I will admit that I have new respect for the genre and would even be interested in getting involved with them myself” (Brody, 2007).

contenedor que abarca la misma cantidad de géneros que el cine oficial, por lo que lo debemos considerar como un modo dentro de un espectro que va del cine amateur al cine independiente. Sobre el debate modo/género, Moran habla del documental refiriéndose a este como un modo y no como un género, para lo cual argumenta:

Si en vez de un género, concebimos el documental como un modo (o modos) de práctica, podemos descubrir funciones culturales comunes que la mayoría de los documentales, si no todos, cumplen de una manera u otra, independientemente del medio en el que se producen, su enfoque formal o el contenido del asunto que traten. Es decir, más que atender a los aspectos internos de los significantes de un documental, hay que volver la mirada hacia las intenciones externas de sus realizadores (2010:276).

Asimismo, podemos considerar los *fan films* como un modo que viene predeterminado por las motivaciones que llevan a estos creadores de contenidos a llevar a cabo sus obras. Clive Young apunta a cinco motivos por los cuales los fans realizan estas películas: adoración por el texto; autoidentificación; reimaginación de las obras originales; realización de una crítica a estas utilizando el mismo lenguaje; y, en último lugar, su utilidad como tarjetas de presentación ante la industria cinematográfica (2008: 4). Se trata de aspectos que ya han aparecido anteriormente relacionados con otras prácticas del *fandom*, aunque las posibilidades tecnológicas actuales convierten la realización de *fan films* en una oportunidad de mostrar las destrezas y competencias a los profesionales de la industria del entretenimiento.

11.4.- Taxonomía del *fan film*.

Una vez visto lo difícil que es ubicar el *fan film* en una categoría fílmica de producción, ya sea la del cine independiente como algo conceptual dentro de una categoría de cine profesional o dentro de la de cine no profesional, a continuación pasaremos a desglosar las formas que adoptan estos cineastas a la hora de realizar sus películas. Se han dividido en dos grandes bloques: por tipologías cinematográficas; y en una amalgama de categorías agrupadas en función de diferentes temas.

11.4.1.- Por tipologías cinematográficas.

Para una primera aproximación por una taxonomía de los *fan films* utilizaremos parte de la categorización que Sánchez Noriega (2005: 96-97) traza para crear una tipología de las prácticas cinematográficas. El autor formula una división basada en tres aspectos:

1. Formatos cinematográficos. Clasificación en función de la forma artística, esto es de la naturaleza del material expresivo y su relación con la realidad.
2. Categorías supragenéricas. Condicionantes previos a cualquier clasificación genérica y a los formatos que tienen relevancia en el resultado final.
3. Géneros: géneros canónicos, géneros híbridos e intergéneros (Sanchez Noriega, 2005: 97).

11.4.1.1.- Formatos cinematográficos.

Entre estos se encuentran las siguientes oposiciones: cine de animación/cine de referente real; cine figurativo/cine no figurativo; y cine argumental/cine documental.

11.4.1.1.1.- Cine de animación/cine de referente real

Dentro de este bloque se encuentra la primera diferenciación que nos va ayudar a desglosar esta práctica, concretamente entre cine de animación y cine de referente real (Ídem). Se trata de una división de los *fan films* por materia audiovisual: de referente real son aquellos que están rodados con actores en escenarios reales o con croma en los que participa un equipo de producción al uso; mientras que, en el otro caso, son aquellos realizados con técnicas de animación, cualesquiera que sean. Podemos desglosar esta segunda categoría de la siguiente manera:

- *Stop motion*. Se trata de un tipo de animación que consiste en crear movimiento de objetos estáticos a partir de imágenes fijas sucesivas. Entre los *fan films* que emplean esta técnica destacan los siguientes tipos: los *brick films*, creados con figuras de construcción de la marca Lego; y las *action figure movies*, animadas con figuras de acción comercializadas de manera oficial y utilizadas para crear historias propias. En cuanto a las figuras de acción, existe una narrativización primaria u original que es aquella dada por los diseñadores de las figuras, es decir, tienen no solo unas características físicas sino también unos atributos emocionales y psicológicos, e incluso un pasado. En este caso, estaríamos hablando de una narrativización de segundo grado en la que los usuarios, aparte de la historia original del personaje, crean un nuevo perfil del mismo desde cero, recreando o subvirtiendo los preexistentes. Un tercer caso es la animación con plastilina o barro (*claymation*).



Fig. 41.- Tres imágenes extraídas de: *Lego Batman – Arkham fan film* (Sean Willets, 2014), *I am an Artist* (Evan Mather, 2014) y *Star Trix* (Art Binninger, 1974). En los que se muestran los tres tipos de animación.

- Animación clásica y animación por ordenador. La primera corresponde a los cánones tradicionales de la animación, teniendo que dibujar los movimientos uno por uno para poder animarlos; en el caso de la animación por ordenador, es aquella correspondiente a generar la animación a través de un programa informático tipo Flash, un formato muy asequible, o Maya, de carácter más profesional.
- Animaciones creadas a partir de otras plataformas informáticas y multimedia. Resultan de la utilización de los motores gráficos de videojuegos, entre los cuales destacan *Los Sims* (*The Sims*, Electronic Arts, 2000-), *Second Life* (Linden Research, 2003-)²¹⁴, *Minecraft* (Mojang y Microsoft, 2009-) o Machinima, un motor gráfico que permite a los usuarios crear sus propios videojuegos y animaciones. Todos estos juegos proporcionan gran libertad de movimientos al jugador hasta el punto de poder customizar escenarios y personajes con gran fidelidad respecto a los textos de culto.
- Estilizaciones a través de la animación. Esta subcategoría consiste en recrear un texto mediante la animación pero dotándolo de una estética perteneciente a otro formato, medio, etc. Entre las más populares están aquellas animaciones que se aproximan a un texto occidental para hacerlo pasar por un anime japonés; podríamos denominarlo como *animeización*. O aquellos que dan al texto un aspecto similar a la animación de un juego de 8-bits de los años ochenta.

²¹⁴ Que no es al 100% un videojuego pero puede formar parte de esta categoría.



Fig 42.- Imágenes de *Star Wars: Tie Fighter* (Paul Johnson, 2015) y *Jurassic Park - 8 Bit Cinema* (David Dutton, 2015).

11.4.1.1.2.- Cine figurativo/cine no figurativo.

La siguiente diferenciación que da Sánchez Noriega es la del cine figurativo frente al no figurativo, o dicho de otra forma: narrativo frente a artístico. Por lo general la gran mayoría de *fan films* es de carácter narrativo y solo unos pocos son *metafan films* que reflexionan sobre la práctica y el modo de los *fan films*. Estos, a pesar de dejar de lado la vertiente narrativa, tampoco se pueden considerar como artísticos, abstractos o no figurativos. Uno de los pocos *fan films* que se pueden considerar como abstractos es *Hellraiser: Masala Nightmares* (Brian Craddock, 2009).



Fig. 43.- Imágenes de *Hellraiser: Masala Nightmares* (Brian Craddock, 2009) como ejemplo de *fan film* abstracto, y *The Formula* (Chris Hanel, 2002) como ejemplo de *fan film* posmoderno.

Dentro de la categoría de posmodernos, se agrupan aquellos *fan films* que se mueven entre la autorreferencia y la parodia. Son más asequibles para los no fans, incluso para los antifans, puesto que, en muchas ocasiones, buscan mofarse de los seguidores acérrimos. Pero no siempre es así, ya que los creadores de este tipo de *fan films* conocen los textos primarios, como el resto de fans, pero mantienen una posición

crítica ante todo lo que supone este movimiento. En esta categoría destacan *The Formula* (Chris Hanel, 2002) y *The Ultimate Fan Film* (2007).

11.4.1.1.3.- Cine argumental/cine documental

A través de estos criterios se ahonda en los *fan films* que cuentan una historia con diferentes distancias con respecto al texto original; el cine argumental es una categoría un tanto conflictiva. Si, por un lado, el documental puro como tal no existe en este modo de cine, sí que se producen *mockumentaries* o falsos documentales insertos en la ficción tratada y no sobre la ficción en sí misma, es decir, una obra construida en el modo documental que imita sus códigos que, por lo general, son de carácter paródico. Por otro lado, están aquellos documentales sobre la ficción en sí misma y que operan con los códigos del canon; esto consistiría en realizar un documental sobre un personaje o un evento sucedido como si fuesen eventos reales, explorando tanto a los personajes, las situaciones, los contextos en base a los hechos acontecidos en la ficción, nunca sobre la ficción, desde un punto de vista externo o el contexto de su creación o producción. Aunque no sea una subcategoría, se hablará al final de este capítulo sobre los documentales hechos por fans (*fan documentaries*), que normalmente miran el *fandom* de un texto en cuestión ya sea desde fuera o dentro del movimiento, e incluso analizan el contexto de los textos de culto.

11.4.1.2.- Categorías supragenéricas.

Sánchez Noriega propone cinco categorías supragenéricas en función de “aquellos aspectos del proceso de creación relevantes para el resultado estético del film” (2005: 98): duración, finalidad, proceso de producción y origen del guion.

11.4.1.2.1- En función de la duración.

En esta categoría el rasgo determinante es la duración. Por un lado estarían aquellas producciones que solo tienen una entrega:

- Cortometrajes: duración inferior a treinta minutos; en ella se engloban gran parte de los *fan films*.
- Mediometrajes: metraje entre los treinta y los sesenta minutos.
- Largometrajes: obras de más de sesenta minutos.

Otras variantes para producciones de una sola entrega son:

- Cortos de Internet: duración aproximada de un minuto.
- Viñetas o vignettes. Narraciones que se ocupan de explicar fragmentos de historias de los personajes completamente banales. Derivada del *fan fiction*.
- Telefilms o capítulos de series de televisión: entre cuarenta y cinco y sesenta minutos. Un ejemplo de esta categoría aunque con un metraje inferior es *Aquaman: Cast of the Angler* (Thomas Farr y Jeff Klein, 1984)²¹⁵.
- TV movies: duración aproximada de noventa minutos.



Fig. 44.- Imagen de *Aquaman: Cast of the Angler* (Thomas Farr y Jeff Klein, 1984).

- Videoclips: su duración, por lo general, no suele superar los cinco minutos.

Por otro lado, están los *fan films* de más de una entrega con una duración de varias horas, entre los que podemos distinguir tres categorías:

- Series de televisión. Estructuradas por temporadas con un número determinado de entregas a través de las cuales las tramas se alargan y extienden. Por lo general, en los *fan films* son tramas capitulares, pero se dan casos de series creadas por los fans en las que los arcos argumentales ocupan varios capítulos,

²¹⁵ El caso de este *fan film* es un tanto raro. Se trata de un trabajo para la escuela de arte y que debido a su calidad fue tomado durante mucho tiempo como un episodio piloto para una futura serie de televisión.

incluso temporadas enteras o una serie al completo. Esta categoría se analizará en el capítulo 13.

- Seriales. Cuando una aventura de un personaje concreto se explica a lo largo de varios episodios. Se abre y cierra la aventura, pero puede seguirle otro serial, con el mismo personaje y con la misma estructura episódica.
- Miniseries. Series calculadas para tener un número limitado de capítulos.

11.4.1.2.2- Finalidad.

En cuanto a la finalidad de la producción, los *fan films* difieren del resto de producciones audiovisuales por su excepcionalidad legal, alegal o ilegal, dependiendo del periodo en que hayan sido realizadas. En el cine oficial, el propósito puede ser “comercial, explotación, publicitario, industrial, experimental, de arte y ensayo, infantil, pornográfico, películas de culto, de agitación política...” (Sánchez Noriega, 2005: 97) Los *fan films* se mueven por otros motivos o finalidades:

- Adoración/veneración por el texto. En la gran mayoría de casos e independientemente de la calidad del resultado final, están realizados por el amor o afecto que los directores sienten hacia el texto en cuestión. La motivación es tener el reconocimiento de sus iguales, de otros fans de los textos primarios y, si es posible, de los creadores o actores que participan en los mismos. Es decir, tres tipos de reconocimiento: el propio hacia el texto; el de otros fans; y el oficial, que rara vez se da.
- Tarjeta de presentación. Son producciones que tienen un gran acabado técnico, de guion y producción. Se suelen realizar para incluirlos en *videobooks* profesionales o *demo reels* con el fin de mostrar a las empresas de la industria audiovisual las capacidades y competencias de los creadores. Esto dependerá del sector en el que quiera trabajar el aficionado en cuestión y, en función de eso, será ese el aspecto más destacable de la producción.
- Proyecto de final de carrera. Son *fan films* que están destinados a una función muy concreta: aprobar una carrera, un grado, una licenciatura o cualquier tipo de formación reglada, por lo general relacionada con el audiovisual o la creatividad, aunque no siempre tiene porque ser así.

- Ganar un concurso. En raras ocasiones, los poseedores de los derechos sobre los textos primarios convocan competiciones de *fan films*. En el capítulo 14 veremos la repercusión de este tipo de convocatorias.
- Por diversión. Personas que conocen o son seguidoras habituales de un texto primario y realizan *fan films* que, por lo general, son piezas cortas que parodian el texto original. No obstante, existen trabajos de larga duración y que se toman en serio el canon.
- Apropiación del texto. Cuando el fan hace suyo el texto hasta el punto que lo utiliza para explicar su día a día con el texto primario como intermediario.

11.4.1.2.3.- Proceso de producción.

La siguiente categoría a la que Sánchez Noriega hace referencia es el proceso de producción. Pero esta categoría se ha discutido más arriba, concretamente para abrir este capítulo, haciendo referencia al cine independiente, al amateur y al doméstico. A estas tres categorías se agrega el semiprofesional como un proceso que no es totalmente profesional y la producción *pro-am* definida en el apartado 2.3.3.

11.4.1.2.4.- El origen del guion.

Dentro de esta categoría podemos observar las siguientes variantes:

- Original. Escrito ex profeso para la realización del *fan film*, pero con la característica de que se utilizan personajes creados por terceras personas. Esta subcategoría puede tener la particularidad de que se introduzcan personajes nuevos, pensados para encajar en el universo narrativo en cuestión.
- Adaptación. Consiste en reproducir una narrativa original con unos cambios mínimos para que pueda funcionar en el nuevo medio, lo cual “is essentially redundant to the original work, and extension, which expands our understanding of the original by introducing new elements into the fiction” (Jenkins, 2009). Consiste en pasar de un medio a otro y, en el caso de los *fan films*, suele ser muy habitual la adaptación de cómics al formato audiovisual. Más excepcional es el caso del brasileño Nelson Furtado, que adaptó con marionetas clásicos como *Guerra y paz* (1865), de León Tolstói (*Guerra e paz*, 1959) (Foster, 2013: 172).

- *Remake* o recreación. Consiste en rehacer, de manera más o menos fiel, una obra anterior del mismo medio. El grado de fidelidad puede ir desde la reconstrucción mímica de planos, tiros de cámara y frases, hasta la leve inspiración en el original.
- Tributo. Cuando un texto es homenajeado en otro. En los *fan films* es habitual que esto suceda. Sucede cuando se incorporan elementos muy concretos de manera literal de un texto primario en un texto terciario; por ejemplo: frases, diálogos, situaciones, etc
- *Mish mash*. Técnicamente es mezclar varios textos sin mucha relación entre ellos y con un resultado un tanto indeterminado. Pero se dan casos en los que esta técnica nombra una práctica que consiste en coger dos o más textos pertenecientes a un mismo universo de ficción y reconvertirlos en uno solo. Por ejemplo, coger dos capítulos de una serie original y reconvertirlos en uno.
- *Mix and match*. Consiste en mezclar dos o más universos y reubicarlos en uno nuevo. Se varía levemente cada uno y se introducen en uno que podría ser el original de cualquiera de los dos o uno completamente nuevo. El ejemplo más conocido de este género es *Star Wreck. In the Pirkinning* (Timo Vuorensola, 2005) que fusiona *Star Trek* y *Babylon 5*.
- *Crossover*. Es lo mismo que el anterior pero, en este caso, tanto los personajes como los escenarios se mantienen. Es decir, unos personajes conservan su cronotopo original y un segundo personaje o grupos de personajes se desplazan a este universo, como es el caso de *Star Trek vs. Batman* (Christopher Allen, 2006).

Otros dos criterios que Sánchez Noriega considera en su clasificación de películas son de carácter técnico: según el soporte y el medio; y según el formato de película. Se trataría, en el caso de los *fan films*, de una clasificación muy amplia, ya que, a diferencia del cine comercial y reglado, el amateur se sirve de una gran variedad de formatos, soportes y medios para la realización, distribución y exhibición, dependiendo de lo que el mercado ofrezca en ese momento²¹⁶.

²¹⁶ De todas formas, la influencia del mercado tecnológico se estudiará en el siguiente capítulo.



Fig. 45.- Imagen de *Star Trek vs. Batman* (Christopher Allen , 2006) como ejemplo de *crossover*.



Fig. 46.- Imágenes de *The Death and Return of Superman* (Max Landis, 2011), una parodia más allá del *fandom* y con un perfil profesional.

11.4.1.3.- Géneros.

En el caso de los *fan films*, estos suelen venir definidos por el género del texto original: la gran mayoría, como veremos en las capítulos dedicados al análisis, mantienen el género del texto primario, incluso cuando la obra en cuestión es paródica. Así pues, los más habituales son: fantasía, ciencia-ficción, aventura, terror, acción y comedia. Pero la parodia no debe ser entendida siempre como algo humorístico: “these amateur productions can be seen in a more localised way. Friends playing with a piece of technology ‘having a laugh’” (Willet, 2009: 115-116). Esto las aparta de la órbita del *fandom* si se trata de una práctica no organizada y meramente puntual.

11.4.2.- Otras categorías.

Los *fan films* también se pueden clasificar bajo otros aspectos, aparte de los que Sánchez Noriega propone, para crear tipologías cinematográficas. Las que veremos a

continuación pertenecen a las siguientes subcategorías: la emulación de formatos; en función de aspectos narrativos; el factor de profesionalización; y otras subcategorías independientes.

11.4.2.1.- Emulación de formatos.

Al igual que los realizadores de estas piezas adoptan personajes, situaciones y universos de ficciones creadas por terceros, también lo hacen adoptando formatos de otros medios ajenos al cine o aquellos que son derivados de este. En primer lugar, están aquellos *fan films* que utilizan formatos televisivos como:

- Programas de testimonios. En los que un personaje habla a cámara para comentar su experiencia sobre algo en concreto y se intercalan imágenes de recurso.
- Reportajes de televisión. Como es el caso de *Jedi Gym* (Van Roble, 2008), un reportaje ficticio sobre un gimnasio en el que se dan clases de manejo de sable láser.
- *Reality Shows* y factuales. Como *Troops* (Kevin Rubio, 1997), que más adelante analizaremos en profundidad.
- *Talent shows*. Programas en los que los concursantes demuestran sus competencias en un determinado campo, creativo o profesional.

Aparte de los formatos televisivos, igualmente adoptan otros que suelen tener la función de promocionar películas, concretamente los tráileres y los *making of*:

- Tráiler. Este es una de los formatos más populares entre los realizadores de *fan films*. La realización de un *fan film* en este formato permite al realizador concentrarse en menos escenas y así poder sacar el máximo partido a cada una de ellas, por lo que suelen tener un alto valor estético. Por supuesto, huelga decir que los *fan films* de esta categoría son tráileres de películas que no existen, puesto que el falso tráiler en sí mismo es el *fan film*. En ocasiones, suele ocurrir que se realiza un tráiler de un *fan film* real pero que luego, por diferentes motivos, no se finaliza; en esos casos el tráiler del proyecto frustrado se puede considerar como *fan film*. El material utilizado es original, grabado por los fans,

si bien ocasionalmente se insertan fragmentos de otras películas que suelen ser imágenes de efectos o panorámicas de algunas localizaciones.



Fig. 47.- Imágenes de *World's Finest* (Sandy Collora, 2004) y *Grayson* (John Fiorella, 2004) como ejemplos del formato tráiler.

- *Making of*. Existen algunos *fan films* que imitan la forma de un *making of* de una película inexistente. Hemos de puntualizar que un gran número de *fan films* tienen sus propios *making of*, pero éstos no se pueden considerar como *fan films* de la modalidad *making of*.

11.4.2.2.- En función de aspectos narrativos.

Como ya se vio en el capítulo 5, existen cinco elementos narrativos en función de su posición respecto al canon: la secuela, la precuela, la mediocuela, la transcuela y la paracuela. Estas variantes pueden ser en relación con los textos primarios, con otros textos derivados o con otros *fan films* del mismo realizador o productora.

- La secuela tiene lugar después de una historia existente, comparte elementos con dicha narración y aprovecha la popularidad del texto primario (Wolf, 2012: 205).
- La precuela es una historia que sucede antes del texto primario. Actúa como trasfondo de esa obra y se apoya en el conocimiento de la audiencia (Ibídem: 207). *Hellraiser: Deader – Winter's Lament* (Jonathan S. Kui, 2009) es una precuela de la película *Hellraiser: Deader* (Rick Bota, 2005) en la que se realiza una exploración del personaje de Winter y de sus motivaciones.
- Las mediocuelas se sitúan entre historias ya existentes. Se dividen en dos subcategorías: intercuelas e intracuelas. Las primeras suceden entre dos narrativas; y las segundas tienen lugar en un hueco dentro de una única obra

(Ídem). Las mediocuelas, en general, también se conocen como escenas perdidas.

- La transcuela está destinada a cubrir un espectro cronológico mucho más amplio que una narrativa convencional, ya que se dedica a mostrar un contexto histórico de una serie de obras (Íbidem: 209). Pueden ser documentales de un aspecto concreto sobre el universo de ficción que cubre un espacio de tiempo muy amplio.
- Las paracuelas son aquellos eventos vistos desde otra perspectiva u otros personajes (Íbidem: 210). Esto sucede cuando se produce una simultaneidad narrativa de eventos explicados en el texto primario.

Luego están las relaciones con el universo original:

- Universo alternativo. Se utiliza a los personajes originales en contexto narrativo diferente, variando sus personalidades, motivaciones y relaciones interpersonales con respecto al texto fuente.
- Universo expandido. Cuando los *fan films* amplían la narrativa original con personajes y situaciones que aparecen en los textos primarios pero que no están del todo desarrollados en ellos. Pueden ser producciones serias, es decir que tratan encajar en el canon; o bien pueden ser paródicas. El universo expandido se ve afectado por el original, pero no a la inversa.
- Fantasías contemporáneas²¹⁷. Producciones que introducen en el "mundo real" personajes pertenecientes a universos ficticios, incluso aquellos que no pertenecen al periodo histórico actual. Valgan como ejemplos el díptico *PA Wars* (2000), *Duel of the Fakes* (2002) o *Bounty Trail* (1999). Estos títulos, basados en el universo de *Star Wars*, tratan de personas normales y corrientes pero que, a la vez son caballeros Jedi; en la mayoría de casos, se trata de aprendices que luchan contra los Sith que no son sino sus superiores en sus respectivos trabajos "reales".

²¹⁷ Russell, M.E. (2004). The Fan Films Strike Back. En *Weekly Standard.com*. [Consulta 12/06/2009] Disponible en <http://www.weeklystandard.com/content/public/articles/000/000/004/083mvybq.asp?pg=2>

11.4.2.3.- Factor de profesionalización.

Esta categoría depende de la participación de profesionales del medio, ya sean directores, guionistas, músicos, operadores de cámara, etc. Pero el caso de los actores, como reclamo, es la variante que más abunda y la más deseada por estos realizadores. Nos encontramos tres grados:

- *Fan films* con un alto número de profesionales participando en la producción. Son escasos pero existen, sobre todo en Estados Unidos. Un ejemplo podría ser *Star Wars: Vader: Extinción* (2006), un *fan film* español dirigido por Alejandro Beltrán, en el cual el actor profesional Constatino Romero prestó su voz para doblar a Darth Vader, habiendo sido quien lo hiciera profesionalmente en los títulos oficiales de la saga.
- Mixtos, en los que gran parte de los participantes son amateurs que suelen tener unas competencias altas en las funciones que desempeñan en la producción. Además, colabora algún profesional en cualquiera de sus categorías. La inclusión de actores profesionales en ficciones amateurs se remonta a los años sesenta, por ejemplo el caso del intérprete Jeroen Krabbé en *Io, Bacchoi* (Oh, *Bacchantes*, 1964) (Edmonds, 2013: 46).
- *Fan films* de amateurs o fans, la subcategoría que más producciones agrupa ya que la participación de profesionales implica pagar por sus servicios y la gran mayoría de estas películas están hechas con poco más que la voluntad de sus participantes.

11.4.2.4.- En función del acabado técnico.

Aspectos como la realización, edición o de producción, entre otros, que determinan la calidad técnica de un *fan film*. Estos se evalúan en función de la correcta utilización de: aspectos técnicos, composición, edición, el récord, etc. se tienen en cuenta valores como: la actuación, la calidad de la narrativa, el desarrollo de los personajes, la originalidad, etc. Es una evaluación global que se divide en tres categorías: bajo, medio y alto. Siendo el nivel alto aquel que se corresponde con una calidad global similar a la de un producto comercial y profesional y el más bajo aquel que tiene carencias en la realización, actuación, edición, etc. y posee todo tipo de déficits narrativos, los errores de este nivel son los mismos que los mencionados en el cine doméstico.

11.4.2.5.- Otras subcategorías.

En una última categoría mixta de *fan films* hemos agrupado todas aquellos casos que no pueden ordenados según los criterios de los otros bloques:

- Ejercicios de pornografía FX²¹⁸ y *demos*. Apenas poseen desarrollo argumental ya que predominan los efectos especiales. Estos títulos han sido posibles gracias al abaratamiento de las tecnologías y a los cientos de tutoriales que se pueden encontrar en Internet para elaborar sables láser, explosiones, destellos, disparos de pistolas laser, etc. en postproducción. Entre la gran cantidad de videos de esta categoría que circulan por Internet destaca el díptico *Ryan vs Dorkman* (Michael Scott y Ryan Wieber, 2003) y *Ryan vs Dorkman 2* (Michael Scott y Ryan Wieber, 2007), ya que es una subcategoría que abunda mucho entre los *fan films* inspirados en *Star Wars*.



Fig. 48.- Imágenes de *Ryan vs. Dorkman 2* (Michael Scott y Ryan Wieber, 2007) como ejercicio de pornografía FX y de *Green Lantern Fan Movie: Hammer Demo* (Rocky Haggard, 2010) como *demo*.

- *Sweded films*²¹⁹. Es una propuesta del director Michel Gondry en su ya mencionada película *Be Kind Rewind*, donde los protagonistas tras haber borrado todas las películas en formato VHS de un videoclub deciden restituirlas haciéndolas ellos mismos cámara en mano. El resultado son unas versiones de las películas protagonizadas siempre por estos personajes y con unas duraciones muy inferiores a las de las originales. Es una categoría en desuso pero que, durante un periodo, tuvo bastante popularidad.

²¹⁸ Russell, M.E. (2004). The Fan Films Strike Back. En *Weekly Standard.com*. [Consulta 12/06/2009] Disponible en <http://www.weeklystandard.com/content/public/articles/000/000/004/083mvybq.asp?pg=2>

²¹⁹ <http://www.bekindrewind.ie/entries.php>, en la página oficial de la película se pueden ver algunos ejemplos. [Consulta 03/08/2009]

- *Fan films* protagonizados por niños y, en muchos casos, dirigidos también por ellos. Un caso protagonizado por niños pero dirigidos por adultos es el estupendo *The Amazing Adventures of Little Batman*²²⁰ (Joe Valenti, 2007), en el que un montón de intérpretes infantiles se convierten en los personajes de la teleserie de Batman de los años sesenta (*Batman*, ABC, 1966-1968).



Fig 49.- Imágenes de *The Amazing Adventures of Little Batman* (Joe Valenti, 2007) y de *Batman and The Justice League Save the World!* (2014) como ejemplos de *fan films* protagonizados por niños.

- *Backyard monster movies*. Traducida al castellano como ‘películas de monstruos de patio trasero’, esta categoría constituye un fenómeno cultural muy ligado a la cultura estadounidense y a la fiesta de Halloween. También reciben nombres como *bedroom*, *boardroom* o *backyard productions*. En este bloque podríamos incluir toda la producción de Don Glut. En la actualidad se han editado dos antologías de este tipo de productos audiovisuales: la primera es una recopilación de toda la obra amateur de dicho director bajo el título *I Was a Teenage Moviemaker* (Cinema epoch, 2003); y la otra una serie de grabaciones anónimas titulada *Monster Kid Home Movies* (The PPS Group, 2005).
- *Cast member films*. Son grabaciones realizadas en muchas ocasiones por trabajadores de parques temáticos con los disfraces de los personajes que representan; más en concreto, las mascotas, es decir, aquellos disfraces en los que no se ve nada del que lo porta. Puede tratarse de stripteases, peleas y fantasías gays entre dichos personajes, por ejemplo de Disney. Dentro de este subgénero, podemos incluir la modalidad *furvert*: grabaciones realizadas y protagonizadas por individuos que se sienten excitadas sexualmente por otras

²²⁰<http://www.valentivisionfilms.com/batman.htm> [Consulta 15/07/2010]

personas que llevan disfraces de personajes de series de dibujos animados o mascotas deportivas; son grabaciones de tipo pornográfico.

Para acabar, mencionaremos algo que no es una categoría sino más bien una pretensión de muchos realizadores: *fan films* cuyos valores de producción son similares a los de cualquier producto de la industria audiovisual estadounidense, llegando, en muchos casos, su calidad a superar lo que se ve en televisión. Se les suele denominar *fan films* “serios” por el miedo de algunos sectores a definirlos como canónicos. Serio es un adjetivo que se puede ser considerado como coloquial que en su cuarta acepción en el diccionario de la RAE se define de la siguiente manera: “Real, verdadero y sincero, sin engaño o burla, doblez o disimulo”. Tomando como referencia dicha explicación se utilizará el término serio como un eufemismo de canónico.

En una entrevista, Carlos Pedraza, guionista de *fan films* como *Star Trek: Hidden Frontiers* (2000-2007), creada por Rob Caves, y *Star Trek. New Voyages/Phase II*, de James Cawley y Jack Marshall (2004 – presente), habla de la importancia de encajar en el canon:

I am obsessed with making my stories fit canon. I do research for all my scripts to ensure consistency with the established Trek universe. Granted, canon is often contradictory, but one of the fun challenges in writing fan films is looking for ways to reconcile those inconsistencies (en Gamble: 2007).

Suelen estar realizados por fans que aspiran a trabajar en el mundo del audiovisual a nivel profesional. De estos *fan films*, destaca el gran trabajo que hay en su postproducción: en este sentido, cabe mencionar títulos como *Broken Allegiance* (Nick Hallam, 2002), *Knightquest* (Joe Monroe, 2001), *Revelations* (Shane Felux, 2005) y *Reign of the Fallen* (David McLeavy, 2006). Estos son proyectos muy ambiciosos y con pretensiones encubiertas de formar parte del Universo Expandido que se analizarán en el capítulo 15.

Clive Young incluye los *fan films* con las técnicas de edición vistas en el capítulo 10 y prácticas relacionadas con la no-ficción, como los *fan documentaries*, en una categoría que denomina *fan cinema* (2008: 259). Se trata, a todas luces, de una categorización hecha desde fuera del ámbito del *fandom*. Existen tres aspectos

diferenciales entre estas prácticas, tal y como se comentó al principio de este capítulo: si, por un lado, los *fan edits* y los *vids*, así como todas las prácticas centradas en la edición, se centran en crear a partir de material preexistente, los *fan films* crean nuevos contenidos; y, en el caso de los documentales de fans, hablan por lo general del contexto del *fandom*, ya sea desde dentro para ofrecer una visión , justificadora del mismo o todo lo contrario. En este último caso, se trata de ejercicios etnográficos para conocer y reconocer a los agentes que intervienen en la cultura *fandom*²²¹.

Hablar de *fan cinema* como un fenómeno global puede resultar bastante útil, visto desde fuera, para agrupar todas las prácticas audiovisuales del *fandom*. Pero no se ajusta a la realidad. Los *fan films* son un ejercicio que va mucho más allá del propio *fandom*, a pesar de utilizar las mismas estrategias y tipos de reescritura de los textos primarios. En cuanto a los documentales tampoco es un modo del cine adoptado por los fans. En el caso de los *fan edits* y los *vids* tienen más que ver con la idea de jugar con el texto, reconstruirlo para realizar un análisis del mismo.

En este capítulo se ha tratado de esbozar una clasificación de los *fan films*; para ello, se ha trazado una definición inicial a partir de otras dadas, con la que empezar a trabajar y ver las coordenadas bajo las cuales operan estas producciones. Otro aspecto que se ha tratado de aclarar en este capítulo es cuándo una producción es de cine independiente, amateur o doméstico. Se ha podido apreciar que los *fan films*, como tales, no responden por completo a ninguna de esos sistemas de producción sino que oscilan entre los tres. Se puede apreciar que gran parte de esta producción es cine amateur de ficción con un condicionante, que los materiales textuales con los que elaboran sus películas han sido creados por terceros, lo cual les dificulta o impide obtener beneficio e incluso poder tener una distribución regular. En la última parte de este capítulo se ha tratado de hacer una clasificación partiendo de la tipología dada por Sánchez Noriega para la producción cinematográfica oficial y que luego se ha ido desglosando en otros aspectos y subcategorías que nos ayudarán a aproximarnos a esta práctica. Se pone de manifiesto la dificultad para establecer una taxonomía, ya que, en ocasiones, hay *fan films* que son una categoría en sí mismos y no existe ninguna categoría pura, pues los fans utilizan todos los recursos posibles para poder llevar a cabo sus producciones.

²²¹ En la primera parte de esta tesis se han utilizado algunos de estos documentales para poner ejemplos concretos sobre los usos y las prácticas del *fandom*.

12.- Una revisión crítica al concepto de *fan film* a través de la historia.

En el capítulo anterior se ha dado una explicación inicial de lo que es un *fan film* para poder empezar a trabajar. No obstante, se trata de una definición contemporánea susceptible de que no encaje en producciones pertenecientes a periodos anteriores. Dicha indeterminación se debe, en gran parte, a que es casi imposible determinar cuál fue el primer *fan film* de la historia. Factores como la falta de una distribución organizada que permita rastrear estas películas o la promoción de las mismas hacen inviable localizar a la pieza a la que pueda corresponder ese lugar. En el mejor de los casos, se podría saber, de entre todo lo filmado por amateurs que haya sido encontrado y conservado, qué se puede considerar como un *fan film*. Dada cierta vaguedad a la hora de fijar qué es una película hecha por fans, dedicaremos este capítulo a realizar una revisión histórica de los *fan films*, tanto para poner en duda la definición contemporánea como para afianzar una que pueda aplicarse a un concepto global histórico. Para ello se analizará de manera cronológica una serie de producciones, teniendo en cuenta su realización, su contexto y los textos de los que derivan así como aspectos técnicos, legales y de exhibición.

12.1.- Los orígenes indefinidos del proto-*fan film*.

La primera película que vamos a analizar es *El regador regado* (*Arrouser et arrosé*, 1895)²²², de Louis Lumière. Como se ha explicado anteriormente cuando se ha intentado ubicar los *fan films* en una categoría de producción, concretamente en relación con el cine independiente, durante el periodo que va desde el nacimiento del cine hasta la década de los diez, cuando los estudios empiezan a forjar su mecanismo de producción, nos encontramos en una especie de vacío que nos impide distinguir qué es

²²² Número 99 del catálogo Lumière.

cine doméstico, amateur e independiente. Las empresas cinematográficas como tal no existían aún y había individuos que construían sus propias cámaras para realizar películas *motu proprio*. En este caso, se destaca la película de Lumière por ser paradigmática y porque nos ayudará a entender que no todos los *fan films* realizados a lo largo de la historia se pueden amparar bajo la misma definición.

Para eso es necesario empezar a ver algunas películas de los pioneros bajo otra perspectiva y se va a recurrir a otra de las cintas de estos realizadores franceses, *El desayuno del bebé* (*Repás de bébé*, 1895)²²³, considerada por algunos como la primera película doméstica. Antes hemos establecido que el cine doméstico es aquel que gira en torno al eje de la familia, en virtud del cual se filma a los miembros de un hogar en su contexto privado;

Paul Arthur ha sugerido que *El desayuno del bebé* puede diferenciarse de otras películas de los hermanos Lumière como *La salida de los obreros de la fábrica de los hermanos Lumière* o *La llegada del tren a la estación de Ciotat* por el nivel de intimidad, familiaridad y proximidad evidente entre el cineasta y el sujeto filmado (Czach, 2010: 83).

Existe, a diferencia de las otras películas citadas, un vínculo entre la persona que filma y las que están delante de la cámara: Louis Lumière está filmando a su sobrino en un acto tan cotidiano como es el desayuno.

Por otro lado, *El regador regado*, 1895 cuenta con una trama muy sencilla que se desarrolla en el jardín de la casa de los Lumière: un jardinero está regando las plantas y, sin que este se dé cuenta, un chico pisa la manguera y corta el flujo del agua; el trabajador mira la boca de salida de la manguera para ver si hay algo que obstruya el paso del agua; entonces el chico deja de pisar la manguera y el jardinero recibe un chorro que hace salir despedido el sombrero que lleva puesto; cuando se da cuenta de que ha sido objeto de una broma, persigue al chico, le da una azotina y sigue con su labor pero sin sombrero. La secuencia está rodada en un plano único y con la cámara fija.

Esta cinta tiene dos peculiaridades: la primera es que se trata del “primer gag cómico captado a través de medios visuales y la película, al completo, ha sido considerada como la primera narración argumental de la historia” (Ituarte y Letamendi, 2002: 32); la segunda es quizás la más interesante para el objeto de esta tesis, y es que

²²³ Número 88 del catálogo Lumière.

posiblemente sea la primera adaptación cinematográfica de la historia. Ituarte y Letamendi afirman que el argumento procede de una historieta de Hermann Vogelen la publicación *Maison Quantin* (Serie 4, Plancha nº4) (Ídem). Si bien es cierto que puede tratarse del primer caso de adaptación cinematográfica, estos autores erran en el origen del texto primario, aunque sería mejor decir textos primarios. El del regador regado es un gag visual recurrente en distintas revistas humorísticas a finales del siglo XIX: la primera aparición conocida fue el 4 julio de 1885 en el nº 182 de *Le Chat Noir* en la que aparecía una historieta titulada “Arrosage public”, de Uzès, seudónimo de Achille Lemot; la segunda fue “Ein Bubenstreich”, de Hans Schließmann, el 15 de agosto de 1886 en el nº 2.142 de *Fliegende Blätter*; A. Sorel dibujaría “Fait divers”, en el nº 376, del 12 marzo de 1887, de *La Caricature*; de ese mismo año es la mencionada “L’Arroseur” de Vogel; y la última localizada es “Un arroseur public”, de Christophe, publicada en el nº 23, de agosto de 1889, de *Le Petit Français Illustré*²²⁴. Posteriormente habría más versiones de este gag, pero estas en concreto son aquellas que aparecieron publicadas antes de la filmación de los hermanos Lumière por lo que alguna o varias de ellas podrían ser los referentes directos.

Si con *El desayuno del bebé* hemos reconsiderado su estatus, también podemos hacerlo en el caso de *El regador regado*. Se trata de una escena doméstica filmada en el jardín de la familia y en la que participa el jardinero de la misma. Existe una proximidad que, en cierta manera, lo aleja del fin comercial directo. Pero replantearse el estatus de una obra de este tipo que abre las puertas a un nuevo tipo de arte es difícil. Podemos observar esta filmación al menos desde tres puntos de vista: la amateur, la profesional y la de aficionado o seguidor. La primera ya la hemos considerado, mientras que la segunda es evidente por su peso histórico y por la que estos protocineastas han pasado a la historia del cine. En cuanto a la tercera es solo una especulación porque aunque probablemente se trata de una adaptación más o menos fiel de cualquiera de las historietas previamente enumeradas, seguramente estemos ante una versión no autorizada del texto.

Anteriormente se ha hablado de la incertidumbre a la hora de hablar de los estatus de los realizadores y del tipo de producciones durante este periodo primitivo.

²²⁴ Sobre este tema, véase: Sausverd, Antoine (2010): “Arroseurs Arrosés” en *Töpfferiana, Littératures Graphiques des XIX^e et Début XX^e Siècles* Disponible en [Consulta: 20/06/2015]: <http://www.topfferiana.fr/2010/10/arroseurs-arroses/>

Los Lumière filmaron estas películas como pruebas para demostrar a otros profesionales de la fotografía las posibilidades del nuevo aparato. Pero, en el caso de *El regador regado*, ¿por qué escogieron este argumento tan popular? Precisamente por eso, pues, al tratarse de una narrativa conocida por el público no solo en Francia sino también en Alemania, podemos suponer que era una elección certera a la hora de conseguir el esperado efecto cómico en los espectadores. Aún nos quedaría un tercer vértice a considerar: ¿eran los Lumière especialmente aficionados a alguna de las historietas que habían empleado el gag en cuestión? ¿Contribuyó eso a que quisieran hacer una versión propia de la misma? El motivo de la elección es ahora casi irrelevante, pues hay una total indefinición de la relación entre textos primarios, secundarios y terciarios en este periodo de la historia del cine. Cuando se determina si una filmación es un *fan film* hay que confirmar dos rasgos de carácter económico bastante claros: son obras sin ánimo de lucro; y eso limita su distribución y exhibición. Esas dos pautas nos dan a entender que *El regador regado* no es, según las pautas actuales, un *fan film*. A eso hay que sumar el estatus de la cinta en cuestión, no como una obra de culto, pero sí como un hito en la historia del cine al cual difícilmente se puede adjudicar el calificativo de *fan film* sin herir sensibilidades culturales. No obstante, atendiendo a las pautas de intimidad y cercanía dictadas por Paul Arthur, podríamos estar hablando de una película amateur de ficción y, en este caso, de un *fan film* por ser una versión no autorizada de un texto primario.

Por este motivo, deberíamos reescribir la definición de *fan film*, al menos para el periodo que llega hasta 1910, que es el de la consolidación de los estudios cinematográficos, y prorrogarlo hasta 1923, que es cuando se estandarizan los usos del cine amateur a través de las cámaras de 16 mm. En este sentido, describiremos un proto-*fan film* como una película inspirada en un texto primario realizada sin el permiso o conocimiento de los creadores originales. Esto acotaría bastante la situación en cuanto a los derechos de autor, autoría, distribución y exhibición de la obra.

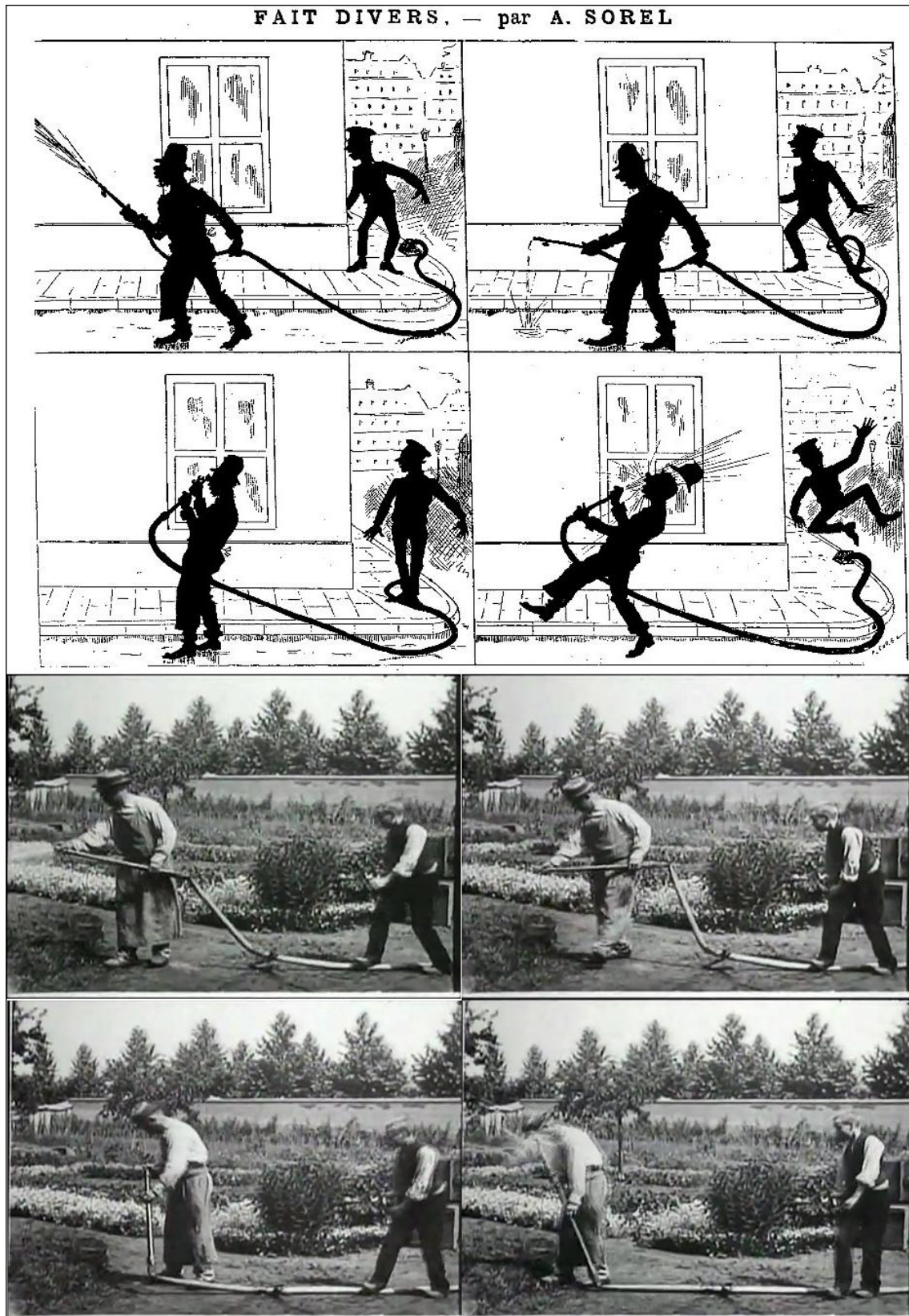


Fig. 50.- Comparativa entre la historieta “Fait divers” (1887), de A. Sorel, y *El regador regado* (1895), de Louis Lumière.

12.2.- Proto-*fan films*. Años veinte.

El siguiente periodo a analizar es el de la década de los veinte para lo que se van a comparar dos películas, una de las cuales es, a todas luces, un *fan film*. Sin embargo, no sucede lo mismo con la otra, ya que es un tanto complejo definirla como tal, por el contexto en el que fue producida. Estas dos obras son: *Anderson Own Gang Comedy* (Sammy Fox, 1926) y *London After Midnight* (circa 1927).

12.2.1.- *Anderson Own Gang*.

Anderson's Own Gang Comedy, también conocida como *Our Gang Comedy* y *Why Mothers Get Gray*, es una película huérfana, sin propietarios legales, rodada por unos cineastas itinerantes²²⁵, o más bien unos timadores. Son un tipo de producciones muy locales que responden a gustos efímeros y regionales, y que, por lo general, están creadas fuera de Hollywood. Se caracterizan por no utilizar actores profesionales y ni tan siquiera amateurs, sino gente de la calle (Streible, 2003: 177). Suelen ser películas de un rollo o dos, y en el caso del título que nos ocupa solo se ha conservado el primero. La historia detrás de este film es la siguiente: dos individuos, Sammy Fox y R.R. Beatty, llegaron a Anderson, Carolina del Sur, haciéndose pasar por un agente de Hollywood y un operador de cámara, concretamente vinculados a Pathé News (Ibíd.: 179)²²⁶, que se disponían a filmar una comedia basada en la popular serie de cortometrajes *La Pandilla* (*Our Gang*)²²⁷. Contactaron con los cines locales en busca de

²²⁵ El cine itinerante se produjo principalmente desde la década de los diez hasta los cuarenta del siglo XX. Por lo general, eran películas producidas para las reinas de la belleza de pueblos o pequeñas ciudades. Entre sus géneros más populares estaban el western y las películas con niños. Una de las más conocidas es *Kidnapper's Foil*, rodada decenas de veces por Melton Barker en otros tantos pueblos durante los años treinta. Se trataba de una variante de *Our Gang* que cambiaba el nombre por *The Local Gang*. Eso hace pensar en la existencia de unos cuantos cineastas itinerantes realizando este tipo de producciones, ya que en Atlanta también apareció un *Atlanta Our Gang* (circa 1928) (Streible, 2003: 180-182). Otra realizadora que se dedicó a esta práctica durante los años treinta fue Margaret Cram Showalter, que operaba por toda Nueva Inglaterra con un modelo de película llamado *The Movie Queen*, cuya trama consiste en el retorno de una estrella de cine a su pueblo natal, donde es bienvenida por todo el mundo y visita los negocios locales, cada uno los cuales tenía que pagar una pequeña suma económica para aparecer en la película (New York Woman in Film and Television, en <http://www.nywift.org/article.aspx?ID=3283> [Consulta 28/05/2014]).

²²⁶ En su investigación sobre esta película, Streible no ha encontrado los nombres de estas personas en los créditos de ninguna otra película, por lo que cree que son seudónimos y que estaban ligados de alguna manera a la industria, pero posiblemente no como profesionales (Streible, 2003).

²²⁷ Propiedad hasta 1938 de Hal Roach y luego de MGM, *La Pandilla* fue producida desde 1922 hasta 1944 bajo varios títulos (*Our Gang*, *The Little Rascals* y *Hal Roach's Rascals*). Narra las travesuras de un grupo de niños que emulan, a su manera, el mundo de los adultos. A lo largo de los años, llegaron a intervenir más de cuarenta actores infantiles.

patrocinio y, una vez conseguido el dinero, anunciaron en el periódico del pueblo la celebración de un *casting* infantil. Escogieron preferentemente a los hijos de personalidades de la población y, en general, procuraron sacar en pantalla la mayor cantidad posible de niños para que la sala se llenase de padres, familiares y vecinos.

Anderson's Own Gang Comedy fue rodada en 35 mm, cuando tan solo habían pasado tres años desde el intento de estandarización amateur de los 16 mm, y posiblemente fuesen aficionados o semiprofesionales buscando hacerse un nombre en Hollywood produciendo a tiempo parcial, pero no como actividad principal.

La elección de *La Pandilla* como texto a imitar se debió a su popularidad en aquellos momentos. Otro punto a su favor era que cada una de las entregas podía estar localizada en cualquier ciudad estadounidense. De hecho, los actores hicieron giras por todo el país e incluso por Reino Unido, y se solían aprovechar sus estancias en diferentes localidades para grabar capítulos. A eso había que sumar los concursos de parecidos que se convocaban por todo Estados Unidos (Ibídem: 182-183). Todo esto hacía más creíble que pudiesen aparecer representantes de Hollywood en un pueblo con la intención de hacer un casting para realizar allí mismo una entrega de *La Pandilla* protagonizada por los niños del pueblo.

El resultado final es un *mishmash* en el que se combinan situaciones de dos capítulos de la serie oficial (“One Wild Ride” y “Circus Fever”, ambos de 1926). La película consiste en una sucesión de situaciones racistas y comportamientos incívicos, como causar accidentes de tráfico, robos, peleas e incluso un ataque a un hombre impedido con muletas. Especialmente sangrantes son los chistes que toman por cabeza de turco a Farina, el integrante afroamericano de la banda, quien sufre todo tipo de trastadas. Lejos de ser una copia estilística con una narrativa sólida, se trata de una serie de gags unidos sin ningún tipo de continuidad argumental, con un resultado más cercano a lo amateur que a un trabajo profesional. La cinta empieza con un plano general de la sala de cine donde se hacían los castings en el que aparecen algunos de los niños que están esperando para entrar a hacerlo; a continuación, un par de panorámicas muestran a todos los candidatos saludando a cámara y luego siguen a los elegidos durante el rodaje. Más que de imitar a los capítulos originales, se trata de una estrategia para hacer aparecer el mayor número posible de niños. De hecho, incluso los escogidos para protagonizar esta producción miran constantemente a cámara, uno de los actos que

delata el cine ya no amateur, sino casero. A esa ruptura del relato cinematográfico en que el actor delata la existencia de la cámara se une que, en un par de planos, se ve reflejado al operador de cámara mientras filma. Una vez finalizada, tan solo una semana después de empezar el rodaje, se pasó durante tres días como complemento a la programación cinematográfica de una de las salas de exhibición de la ciudad.



Fig. 51.- Imágenes de *Anderson's Own Gang Comedy* en las que se aprecian las multitudes y los actores mirando a cámara, el reflejo del operador, el racismo y los actos incívicos que aparecen en esta cinta.

Clive Young defiende que este es el primer *fan film* de la historia, algo que, como hemos visto en el primer ejemplo, es harto difícil de asegurar, debido a la dificultad para datar y encontrar este tipo de producciones que, por lo general, se mueven en el ámbito privado y no suelen salir de ahí. Propone esta obra como iniciática por lo ilegal y por suponer que los realizadores son fans, basándose para esta última especulación en el conocimiento que debían de tener del texto original para poder comprimir dos capítulos en uno. Al igual que el primer ejemplo propuesto, *Anderson's Own Gang* no se ajusta a la definición contemporánea de *fan film*, ni tan siquiera podemos tener en cuenta esta pieza como la primera a la que podemos denominar como tal sino la primera encontrada a la que podemos atribuir unas características próximas a estos. No obstante, su fin último es obtener un beneficio económico a base de timar a los ciudadanos de Anderson, por mucho que se trate de una película amateur de ficción y que los realizadores pudieran ser considerados fans del texto primario.

A pesar de todo, sí podemos obtener tres rasgos más que nos ayudarán a avanzar hacia esa definición final de lo que es un *fan film*. El primero es la difícil situación legal de los mismos, ya sean ilegales, alegales o estén en un limbo a causa del

desconocimiento de los poseedores de los derechos de los textos primarios. En segundo lugar, debe existir alguna relación directa con la obra original, ya sea en el título o incluyendo alguna variante sobre personajes, situaciones. Por último, deben tener una audiencia detrás que los reconozca como populares, que no tiene que ser necesariamente un *fandom*, y la importancia del canon en la construcción de este tipo de relatos, es decir, mantener una coherencia de cualquier tipo con respecto al original. Otro pilar que fundamente esta obra es la introducción de otras cintas como referentes para hacer otro tipo de películas.

12.2.2.- *London After Midnight*.

En contraposición a *Anderson's Our Gang*, tenemos la pieza titulada *London After Midnight*²²⁸, rodada a finales de la década de los veinte y cuyo director se desconoce. Se trata de un cortometraje inspirado por el largometraje *London After Midnight* (Tod Browning, 1927), *La casa del terror* en España, una película de la que no queda copia alguna, pero que tuvo gran popularidad tras su estreno gracias a la interpretación y la caracterización de Lon Chaney, el actor protagonista. Se da la circunstancia de que esta película amateur es lo único parecido a una copia que ha quedado de la misma²²⁹.

London After Midnight es una cinta amateur rodada en un entorno familiar o entre amigos que reproduce o reimagina un par de escenas de la película homónima. Es un cortometraje de tan solo dos minutos y 23 segundos de duración donde no aparece ningún tipo de créditos ni intertítulos. La puesta en escena es sencilla, poco más de dos planos rodados en dos espacios diferentes, que posiblemente sean la misma localización: el jardín privado de una casa, seguramente de alguno de los actores que aparecen en el film. En la primera escena, hay dos mujeres que están hablando y ven como una especie de vampiro se acerca y las ataca, hasta que llega un hombre, lo derrota, se sienta encima del agresor y mira a cámara. En la segunda, una pareja se sienta en una butaca, al momento ella se queda sola y aparece por la ventana el sosias del personaje interpretado por Lon Chaney en el largometraje: la hipnotiza y le chupa la

²²⁸ Una copia de este cortometraje aparece en el DVD *Monsters Crash Pajama Party Spook Show Spectacular* (Something Weird, 2001) como un extra muy oculto. La datación de este cortometraje viene dada por la información proporcionada en la caratula de este DVD.

²²⁹ En 2003, Turner Classic Movies publicó, dentro del paquete de DVD *The Lon Chaney Collection*, una reconstrucción de la película perdida de Browning con una duración de 45 minutos, hecha por el restaurador Rick Schmidlin a base de fotos del rodaje y siguiendo el guion original.

sangre; cuando vuelve el hombre el vampiro se desvanece. Le sigue un plano en el que los tres saludan a cámara como lo hacen los actores al final de una representación y otro plano en el que aparece el vampiro hipnotizador.



Fig. 52.- Imágenes extraídas del cortometraje *London After Midnight* donde mejor se aprecian los valores del cine amateur de ficción basado en textos primarios, es decir los *fan films*.

De este cortometraje podemos extraer una serie de conclusiones. Primero, tiene un carácter privado y personal, hecho por diversión dejando de lado cualquier posibilidad de obtener un beneficio. En segundo lugar, es presumible que les ha interesado la película de referencia y que la conocen al menos lo suficiente para intentar reproducir el maquillaje y el vestuario del protagonista. A igual que el caso anterior, esta producción tiene un carácter ilegal, pero también da importancia al canon, esta vez en lo estético, como evidencia la vestimenta del vampiro. Mientras que, en *Anderson's Our Gang*, el motivo de las variaciones con respecto al original respondía a un interés económico, en *London After Midnight* estas se deben a las limitaciones técnicas con las que filmaron este corto: se tuvo que hacer a plena luz del día y sin apoyos técnicos o de recursos humanos ajenos al núcleo familiar. Esta segunda pieza está posiblemente más cerca de ser el primer *fan film* encontrado de la historia de lo que lo está la filmación de Sammy Fox, que se aproxima más a la idea de la versión no autorizada²³⁰. Pero decidir cuál fue el primer *fan film* de la historia no es tan importante como ver que cada vez que aparece uno nuevo se van sumando atributos a esa definición temporal que, poco a poco, va evolucionando.

²³⁰ Este concepto está muy vinculado a *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), de F.W. Murnau, que filmó su versión del mito del vampiro a pesar de no contar con el beneplácito de la viuda de Bram Stoker, autor de la novela de referencia.

12.2.3.-El formato de 16 mm como estándar técnico del amateur.

El primer estándar inferior a 35mm producido en masa fue el 17,5 mm en 1926 de British Lumière, aunque Birt Acres ya lo había comercializado en 1898. Asimismo, en 1912 Pathé había inventado el 28mm para que los proyectores fuesen más manejables y se pudieran transportar mejor. Otro factor tecnológico susceptible de mejorar continuamente era la volatilidad de la película cinematográfica, pero hasta 1909 Kodak no lanzó al mercado una película ininflamable.

La película de 28 mm, el Pathéscope (1918), constituyó un primer intento de crear un mercado amateur condicionado por la reducción en el tamaño de los tomavistas con la idea era hacerlos lo más portables posible. Tan solo un par de años después, eran vendidos como *home cinema* (Winston, 1996: 61). En 1922 Pathé introdujo Pathé Baby, pero solo como sistema de proyección para el que se creó un catálogo de venta de películas.

No obstante, de manera más o menos oficial, se puede decir que el cine amateur nace con las cámaras de 16mm. Estas fueron lanzadas al mercado en 1923, sin embargo, no adquirieron fuerza hasta tres décadas más tarde. El problema de estos equipos era que habían sido creados para un mercado que nunca floreció (Ibídem: 58): como se ha comentado anteriormente, el concepto de 35 mm versus 16 mm surgió de la idea de crear barreras a la hora de ingresar en la industria, por lo que no es producto de las necesidades de proyección. Se creó deliberadamente un subestándar para el ámbito de los aficionados frente al nivel profesional empleado en los filmes comerciales (Ibídem: 59). La consolidación de este formato tuvo lugar cuando Victor Animatograph y Bell & Howell lanzaron sus propios modelos de proyector. Aunque el target inicialmente pensado para los 16 mm era el mercado casero, fue utilizado para realizar noticiarios, documentales y trabajos de investigación de etnógrafos.

Históricamente este formato nunca fue una alternativa a la producción cinematográfica durante la década de los treinta, en parte porque la calidad técnica de las lentes y la posibilidad de cambiarlas era nula; y también porque el sonido no se incorporó a los 16 mm hasta 1932 (Ibídem: 72). Por otro lado, a pesar del intento de estandarización, durante los periodos iniciales se utilizó mucho más la película de 17,5 mm, creada por Frederick W. Barnes en 1914, puesto que, al utilizar la mitad de una película de 35 mm, suponía un gran ahorro (Swanson, 2003: 127). Este formato

sobrevivió hasta 1965, cuando llegaron las cámaras Super 8²³¹ de Kodak. Estas permitían una imagen un 25% más ancha y eran más asequibles debido a su estructura de plástico, aunque su momento de mayor reconocimiento no llegaría hasta los años ochenta (Young, 2008: 30).

La película de 16 mm fue una invención que, una vez creada, tuvo que encontrar su lugar, de ahí la aparición de innovaciones tecnológicas continuas en un proceso de adaptación para intentar aprovechar las nuevas situaciones de filmación. Los usuarios han ido utilizando estos formatos a medida que se han ido abaratando y requiriendo menos conocimientos para su utilización.

12.3.- El modo *fan film* como ficción dentro del cine doméstico.

La siguiente película conocida y conservada que podemos considerar como *fan film* es *Tarzan and the Rocky Gorge* (1936)²³², de Robin Barstow. Se trata de un cortometraje hecho en familia cuyo único fin es crear un relato para divertirse en las reuniones familiares a través de un personaje de ficción y cuyo momento álgido es el visionado de la cinta. La cinta de Barstow tuvo una serie de condicionantes contextuales que pesan mucho en cuanto a la producción de esta historia. En primer lugar, se trataba de una familia que habitualmente usaba la cámara para filmar su vida cotidiana y formaba parte de una liga de cine amateur (Ibídem: 19); eran fans declarados del actor Douglas Fairbanks Sr. y sus películas de aventuras (Ibídem: 17); y, lo que es más importante, por primera vez tenemos datos de con qué tipo de cámara se rodó este entretenimiento familiar, una Kodascope de 16 mm, es decir que existe la certeza de que es una película derivada, en lo técnico, de la estandarización de 1923.

El texto primario elegido para la apropiación encajaba perfectamente en los gustos de la familia. Tarzan es un personaje creado por Edgar Rice Burroughs que aparece por primera vez en la historia “Tarzan of the Apes”, serializada en la revista *All Story Magazine* en octubre de 1912 y posteriormente recopilada en una novela. Narra las aventuras de John Clayton, el hijo de dos aristócratas del siglo XIX que se pierden en África y, tras su muerte, el hijo es criado por una manada de monos. En 1936, fecha

²³¹ El formato 8mm se desarrolló a mediados de los años treinta, pero no tuvo mucho impacto en el mercado.

²³² Una copia de este cortometraje aparece en el DVD *Living Room Cinema: Films from Home Movie Day. Vol. 1* (Center for Home Movies, 2009).

de la filmación, habían aparecido 19 de los 25 libros escritos por el creador original y se habían realizado 13 adaptaciones cinematográficas.

La narración es sencilla y define el carácter amateur/doméstico de esta producción. En el primer plano aparece un niño bailando con el perro de la familia; inmediatamente después, está leyendo el libro *Tarzan the Untamed* (1920), si bien la filmación no tiene nada que ver con este título. Tras la lectura, decide ir a África para conocer a Tarzan; se equipa para la expedición y va en busca de sus parientes, todas mujeres. El siguiente fragmento se desarrolla en un acantilado en el que simulan estar en el continente negro y se encuentran con un nativo que intenta asesinar al joven explorador. Cuando, por fin, logra encontrarse con su héroe, aunque lo único que hacen entonces es tirarse al agua desde un acantilado. De vuelta a casa, comentan lo vivido y una voz *over* comenta “the real Tarzan is much better than the book Tarzan”. En un último plano, el niño protagonista muestra lo mucho que le gusta ese libro.

El texto en cuestión deviene central en la vida de esta familia, ya que este es proyectado cada vez que hay una reunión, convirtiéndose en un ritual en el que la película es narrada de manera improvisada y, año tras año, se van incluyendo bromas privadas (Ibíd.: 20). En 1974 filman en 8mm una secuela en color titulada *Tarzan and the Lost Whale*. Anteriormente veíamos como Odin aplicaba el eje familiar al cine doméstico y que la exhibición se convertía en un elemento conmemorativo de las situaciones que dieron lugar a la filmación. *Tarzan and the Rocky Gorge* es un cortometraje que se encuentra a medio camino entre el cine doméstico y el amateur. La realización y la composición de la imagen delatan y confirman dicho aspecto: se perpetran de manera continuada miradas y saludos a cámara; por otro lado, también está la sobreactuación de los adolescentes. Pero existe una intencionalidad, a pesar de ser un divertimento, pues crean una narración en torno a un personaje ficcional en la cual los protagonistas son los niños de la familia.

En capítulos anteriores, hemos visto que esto es un tipo de *fan fiction* denominado Mary Sue, en el que el narrador se representa con toda una serie de virtudes para arreglar una situación concreta dentro de su ficción predilecta. En esta definición histórica y con respecto a *London After Midnight*, nos encontramos con dos nuevos rasgos. El primero es la intencionalidad, es básica a la hora de articular un relato ficcional, sobre todo cuando se intenta recrear una ficción con personajes preexistentes,

y no se trata ni de un *remake* ni de una adaptación, sino de un contenido nuevo en el que se crean, aunque sea de manera débil, nuevos personajes que se introducen en la ficción principal. Es decir, se amplían las formas en las que el amateur puede intervenir o participar en el texto pero sin formar parte de él. El segundo rasgo es la importancia del canon representado por el cronotopo, que es la selva, los exploradores y la representación de un Tarzan atlético.



Fig. 53.- Imágenes de *Tarzan and the Rocky Gorge* (1936), de Robin Barstow, en las cuales, pese a su narrativa intencionada, se puede apreciar cómo los actores delatan la cámara con sus miradas.

Podemos concebir *Tarzan and the Rocky Gorge* como un paso intermedio hacia lo que serán los *fan films* y una definición más o menos definitiva de los mismos. Es un texto alejado de *Anderson Own Gang*, cuya intencionalidad era meramente económica, pues en este caso la intención, aunque secundaria, es de tributo hacia el texto.

12.4.- Los inicios del *fan film* canónico y la configuración del *fan film* clásico.

No podemos empezar a hablar de *fan films* como tales hasta la década de los cincuenta cuando se da un salto de la zona que está a medio camino entre el cine doméstico y el cine amateur. Una intención definida es el rasgo que diferencia los títulos vistos anteriormente de los que se empiezan a producir a partir de esta década. En la mayoría de ocasiones, los personajes y las situaciones son tomados de textos primarios a partir de los cuales el director en cuestión elabora ficciones propias. Don Glut es uno de los pocos realizadores amateur a los que se les puede asignar la etiqueta

de autor. El grueso de su producción se desarrolla de 1953 a 1969, periodo en el cual rodó 41 películas, la mayoría de ellas con duraciones inferiores a los cinco minutos. En estas se dedicaba a dirigir, actuar, crear los efectos visuales, maquillar, escribir y editar todas y cada una de sus piezas. En ellas se puede apreciar el gusto del director por el cine de serie B, los seriales, los dinosaurios, los monstruos de la Universal y todo tipo de superhéroes clásicos provenientes del cómic, constituyendo que a día de hoy se denomina un *fanboy* con el conocimiento necesario para producir narrativas coherentes.

Glut adquirió cierta notoriedad por lo temprano de sus prácticas cinematográficas, con tan solo nueve años realizó *Diplodocus at Large* (1953), un cortometraje en el que un dinosaurio hecho con un calcetín ataca y destruye una ciudad. Se emplea el montaje paralelo y se introducen personajes reales que sufren los ataques del monstruo. Se trata de una adaptación libre de *La Bestia de Tiempos Remotos* (*The Beast from 20.000 Fathoms*, Eugène Lourié, 1953) (Glut, 2007: 11). También fue reconocido por sus apariciones en la prensa especializada en el cine fantástico de la época, que consistía en una extensión del periodo de los monstruos clásicos de la Universal, pero con presupuestos muy bajos, concretamente, en la publicación de Forrest J. Ackerman *Famous Monsters of Filmland* donde aparecían imágenes de sus filmaciones y reseñas de las mismas. A principios de los sesenta, entró en contacto con el mundillo del cine de serie B de terror, principalmente con Bob Burns, Glenn Strange, actor que estuvo en la piel de Frankenstein en las secuelas que produjo la Universal, Larry Ivie, otro fan, o Berth I. Gordon, director de *War of the Colossus Beast* y *Attack of the Puppet People*, ambas de 1958, entre otras. En 1964 ingresó en la escuela de cine de la University of Southern California (Glut, 2007: 146-178)²³³, pero el cine que se estaba haciendo y el que demandaban los docentes era muy diferente a lo que Glut estaba acostumbrado a ver como espectador y a producir como realizador. Las nuevas escuelas de cine europeo y el cine experimental eran lo que estaba más en boga entre los profesores y los futuros cineastas. En la escuela coincidió con John Milius²³⁴ y con George Lucas con quien mantendría una serie de conflictos personales por las desavenencias que hay entre ambos en cuestión de gustos cinematográficos²³⁵.

²³³ En su biografía dedica tres capítulos a narrar sus experiencias en la USC.

²³⁴ Este guionizó un documental basado en el cineasta amateur titulado *Glut!* (Basil Poledouris, 1967).

²³⁵ Dentro de su biografía, en los capítulos dedicados a su estancia en la USC, no menciona directamente a Lucas en momento alguno, sino que se refiere a él de diferentes maneras, por ejemplo: "There was also a guy who later amassed a fortune and created a veritable empire by, contrary to the kind of movies USC

Posteriormente se dedicó a escribir guiones para series principalmente de animación²³⁶, y dirigió su primera película como profesional en 1996, titulada *Dinosaur Valley Girls*.

Tras unos breves apuntes biográficos para entender la figura de Glut en su contexto, vamos a pasar a analizar su producción como amateur para ver cómo su filmografía influye en la constitución y la evolución del *fan film* hasta nuestros días. Es necesario precisar que, hasta finales de siglo, no volvieron a aparecer *fan filmmakers* con nombre propio que se convirtiesen en relevantes. Su filmografía se divide en cuatro grandes bloques temáticos: dinosaurios, monstruos clásicos, *teenage monsters* y superhéroes; que son, en esencia, sus grandes pasiones como espectador. Aquí el concepto fan entra en juego como parte de la definición de los *fan films*, a modo de un producto derivado de la relación que nace entre un espectador y los textos hacia los que este siente un afecto especial.

Las películas de dinosaurios se caracterizaban por ser filmadas en *stop-motion* con figuras hechas por él o compradas en jugueterías. Son las siguientes: *The Earth Before Man* (1956), *Dinosaur Destroyer* (1959), *The Time Monsters* (1959), *The Fire Monsters* (1959), *The Age of Reptiles* (1960), *Time Is Just a Place* (1961), *Tor, King of Beasts* (1962) y *Son of Tor* (1964). Las dos últimas son dos adaptaciones libres de *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933). El periodo de monstruos clásicos demostraba su gusto por las películas de la Universal, en las que los protagonistas eran Drácula, el monstruo de Frankenstein, el hombre invisible, etc. Las películas pertenecientes a este ciclo son: *Frankenstein Meets Dracula* (1957), *Return of the Wolfman* (1957), *The Revenge of Dracula* (1958), *The Frankenstein Story* (1958), *Return of the Monster Maker* (1958), *The Teenage Frankenstein* (1959) y *The Slave of the Vampire* (1959). Estas filmaciones están caracterizadas por estar realizadas, en su mayoría, en el sótano de casa y por la importancia que Glut da a la caracterización: empieza utilizando máscaras para luego hacer maquillajes directamente aplicados en la cara de los actores, que por otro lado son recurrentes en sus películas. En casos concretos, son los mismos actores los que interpretan al mismo personaje, sobre todo en las pequeñas sagas temáticas centradas en personajes producidas por este director.

was promoting at the time, making immensely successful series of special-effects-dominated movies about wars in outer space” (Glut, 2007: 147). Paradojicamente Glut escribió la novelización de la segunda entrega de la saga galáctica de Lucas.

²³⁶ Entre las que se encuentran: *Transformers* (Sindicación, 1984-1987), *Spider-Man and His Amazing Friends* (NBC, 1981-1983), *G.I. Joe* (Sindicación, 1983-1987), *X-Men* (Fox Network, 1992-1997), etc.

El ciclo de películas denominado *teenage monster* estuvo compuesto por los siguientes títulos: *The Teenage Werewolf* (1959), *I Was a Teenage Apeman* (1959), *The Day I Vanished* (1959), *I Was a Teenage Vampire* (1959), *Return of the Teenage Werewolf* (1959), *The Teenage Frankenstein meets the Teenage Werewolf* (1959), *Revenge of the Teenage Werewolf* (1960), *Monster Rumble* (1961), *The Invisible Teenager* (1962) y *Dragstrip Dracula* (1962). Estas fueron inspiradas por películas de serie B que reformulaban los monstruos clásicos pero con protagonistas adolescentes en un intento por captar a un público más joven. Gran parte de estos films se estrenaron a finales de los cincuenta y entre los más populares estaban *Teenage Monster* (Jacques R. Marquette, 1958) o *Teenagers from Outer Space* (Tom Graeff, 1959). En el caso de Glut registraban también un cambio de intereses: le empiezan a gustar las motos, el *rock'n'roll*, y representaban el paso a la adolescencia del director. Esto se hizo notar en un cambio estético: los actores, aparte de llevar el maquillaje necesario para representar al personaje que tenían que interpretar, lucían cazadoras de cuero, tupés y la ropa que estaba de moda entre la juventud en aquel momento. Su último ciclo de películas como director amateur corresponde al de los cortometrajes de superhéroes, en los que el disfraz era un elemento fundamental como vinculación a los textos primarios. Las películas de este periodo final son: *Captain Marvel* (1962), *Superduperman* (1962), *The Human Torch* (1963), *The Adventures of the Spirit* (1963)²³⁷, *Spy Smasher vs. the Purple Monster* (1964)²³⁸, *Batman and Robin* (1964), *Captain America Battles the Red Skull* (1964), *Captain America vs. the Mutant* (1964), *Superman vs. the Gorilla Gang* (1965), *Rocketman Flies Again* (1966), *Atom Man vs. Martian Invaders* (1967) y *Spider-Man* (1969). La parte final de esta época se corresponde con su paso por la USC y se percibe una mejora en la realización, la composición y el montaje de los cortometrajes²³⁹.

Para ver las dinámicas estilísticas de Glut en su concepción del cine amateur de ficción y concretamente de los *fan films*, se analizarán cortometrajes pertenecientes a dos periodos diferentes: un par de títulos del ciclo de monstruos clásicos y otros títulos de la etapa de superhéroes.

²³⁷ En esta participaron Bob Burns, Jim Harmon y Glenn Strange como el Monstruo de Frankenstein.

²³⁸ Serial de cuatro capítulos que fue emitido con posterioridad por una cadena local de televisión.

²³⁹ Todos los títulos citados se pueden encontrar en el DVD: Mullen, Daniel J. y Glut, Donald F. (Eds.) (2003). *I was a Teenage Moviemaker: Don Glut's Amateur Movies*. Burbank: Cinema epoch.

Dentro del primer bloque de películas, se han escogido dos cortometrajes: *The Frankenstein Story* (1958) y *Return of the Monster Maker* (1958). En la primera, el Doctor Frankenstein y su ayudante, Ygor, crean un monstruo con partes de cadáveres. El ser creado entabla amistad con el asistente y, por orden, de este ataca al Doctor. Una vez en la calle, el monstruo mata a un niño que se ríe de la apariencia de Ygor. Cuando vuelven al castillo, el doctor Frankenstein ha recuperado la consciencia, pero hasta allí llega el hermano del niño muerto, que lucha contra el monstruo y Ygor prende fuego al edificio. *Return of the Monster Maker* es una secuela de la cinta anterior en la que se recupera a los personajes del Doctor, el ayudante y el monstruo original. En esta, el científico vuelve de la tumba y, ayudado por Ygor, crea un nuevo monstruo que acaba luchando con el anterior. El creador, para evitar la situación, abre la espita del gas y mueren todos.

En estos dos cortometrajes, se van borrando las huellas del cine casero, apenas hay miradas a cámara, solo una vez en los dos cortometrajes. Aunque sigue habiendo deficiencias en la composición, los planos son mucho más elaborados que en los ejemplos anteriores. También están dentro del círculo familiar, pues ambas están rodadas íntegramente en el sótano de la casa, con tan solo un plano en el exterior. En la segunda historia, se utilizan muchos planos de recurso y algunos elaborados de cámara. Pero lo que quizás llama más la atención es que no existe dispersión narrativa: hay principio y final; y, aunque de manera rudimentaria, existe una presentación, un nudo y un desenlace. Por lo general, en las obras de Glut todo desemboca en enfrentamientos entre dos de los personajes. En parte y para apoyar esa cerrazón del relato, existe una apertura, que suele ser con unos títulos de crédito iniciales cada vez más elaborados y con pocos, pero existentes, intertítulos, ya que no se trata de películas narradas por un explicador.

Ni *The Frankenstein Story* ni *Return of the Monster Maker* son *remakes*, pero sí reimaginaciones de *Frankenstein* (James Whale, 1931) y *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1934). Sin embargo, en la segunda película, al no tener actrices disponibles, sustituye al personaje femenino por un Frankenstein adolescente. Estas dos películas están a medio camino entre el juego de niños y la intención de desarrollar un relato cerrado buscando soluciones a los problemas técnicos y de realización, con la pretensión de un acabado lo más profesional posible.

A pesar de la popularidad de sus películas, las pocas posibilidades de que fueran proyectadas a un público ajeno a la esfera de familiares y amistades era ínfima. Sus cortometrajes eran proyectados en su habitación o en el sótano de la casa familiar, que hacía las veces de estudio de rodaje. Lo mismo sucedía con el patio trasero y el callejón que daba a la parte trasera del hogar familiar. A pesar de eso, hacía pases caseros en los que cobraba una entrada por el visionado.

Lo autoral en Glut se define, hasta este momento, en los siguientes puntos:

- Reincide en fallos compositivos, desenfoques y miradas a cámara; no desaparecen prácticamente hasta el ciclo de superhéroes.
- Actúa en todas sus películas, al igual que sus amigos. Ocasionalmente cuenta con la participación de alguna antigua gloria del cine de serie B.
- Adopta todas las modas cinematográficas del momento, adaptándolas a su gusto y sus posibilidades técnicas.
- Los aspectos narrativos dependen de las características técnicas de la cámara.
- Emplea un número limitado de modelos narrativos, de los cuales la gran mayoría finalizan con el enfrentamiento entre monstruos o entre villanos y héroes.
- Todos sus cortometrajes, a excepción de un par destinado a ser un trabajo de ciencias para el instituto, están inspirados por otras películas, generalmente de serie B.
- Es autodidacta en todas las facetas de la producción, desde la actuación a la realización pasando por los efectos especiales y la edición de sus cintas. Reutiliza iconos ajenos para crear narrativas propias: emplea máscaras y disfraces pero los desvincula de la narrativa implícita de estos creando una narrativización de segundo grado.

Algunos de estos puntos seguirán apareciendo en los *fan films* posteriores convirtiéndose en una pauta.



Fig. 54.- Imágenes de *The Frankenstein Story* (1958) y *Return of the Monster Maker* (1958) en las que se ve la determinación en realizar un relato cerrado y el abandono de las prácticas del cine casero.

El siguiente ciclo a analizar es el de superhéroes mediante los siguientes cortometrajes: *Batman and Robin* (1964)²⁴⁰, *Captain America Battles the Red Skull* (1964), *Captain America vs. the Mutant* (1964) y *Spider-Man* (1969). Se dividen en dos bloques: de un lado, las tres primeras se caracterizan por ser narrativas cuyo único argumento consiste en que los personajes que aparecen en escena se pelean; y, por otro lado, *Spider-Man* es el primer *fan film* completo que podemos considerar como tal en el modo que lo conocemos hoy día. Los tres títulos sobre enfrentamientos tienen una

²⁴⁰ Adelantándose un par de años al estreno de la serie televisiva *camp* de la segunda mitad de los sesenta *Batman*.

narrativa parecida. En el caso de los dos cortometrajes del Capitán América, este pelea con dos personajes. Uno es su antagonista clásico, Cráneo Rojo, que está probando un arma nueva hasta que llega el Capitán América y desbarata sus planes tras una larga pelea con el villano y sus secuaces. El otro es un ejercicio para la USC: aquí el héroe ve cómo llega un platillo volante a la tierra y del vehículo desciende un alienígena armado; el Capitán va a investigar y se enfrenta con el extraterrestre hasta desintegrarlo con una pistola de rayos láser; este, probablemente, sea su corto con mejor realización. En el caso de *Batman y Robin*, sucede exactamente lo mismo: se plantea una situación en la que una mujer es secuestrada y los héroes de Gotham acuden en su ayuda con el resultado de que Robin es atado por los secuaces del villano principal; finalmente, Batman los rescata a todos y los villanos son derrotados. Entre los pocos planos narrativos, las peleas se suceden una tras otra.



Fig. 55.- Montaje comparativo con imágenes de *Batman and Robin* (1964), *Captain America Battles the Red Skull* (1964) y *Captain America vs. the Mutant* (1964).

Estos cortos se caracterizan por tener: apertura y cierre; un doblaje sonoro con diálogos, a excepción del trabajo para la USC; y, sobre todo, por pretender acercarse a los textos primarios a través de los atuendos de los personajes, ya que en el fondo son parodias *camp* de estos. La producción ha mejorado y, lo que es más importante, son un fin en sí mismo: Glut realizaba estos cortometrajes por puro placer y eso hace que pueda ser considerado como el primer realizador de *fan films* de la historia. Las narrativas de enfrentamiento se convertirían con el paso de los años en un subgénero dentro de la producción de *fan films*.

El último cortometraje de Glut que vamos a analizar es *Spider-Man*, el cual podemos considerar el primer *fan film* de la historia como tal. A partir de su modelo se

construye este modo del cine amateur que se ha desarrollado hasta nuestros días. Esta pieza dedicada al hombre araña goza de una serie de características técnicas y narrativas muy superiores al resto de la producción de Glut. Tiene una intencionalidad: tratar de imitar una narrativa oficial y comercial, con una estructura desarrollada en tres actos; ser fiel al personaje original a la vez que homenajera al mismo y a su universo ficcional; y ser un fin en sí mismo. Aunque esto último no era así, ya que Glut tenía otro motivo principal, intentar obtener de Marvel los derechos del personaje para rodar un episodio de una hipotética serie televisiva. Con ese propósito, llegó a encontrarse con Stan Lee, editor en jefe de la editorial en aquel momento, en la WorldCon de Cleveland, quien le comunicó que era materialmente imposible ceder los derechos del personaje para esas actividades (Glut, 2007: 172).

Es una historia apócrifa del personaje insignia de Marvel que sigue las mismas dinámicas de enfrentamiento que el resto de sus producciones anteriores, pero de manera mucho más elaborada. En este caso, el villano es el Dr. Lightning, que perdió la cordura después de que una explosión eléctrica le desfigurase la cara. Rekov, un secuaz del villano, secuestra a la hija de este para llevarla con su padre. *Spider-Man* los sigue hasta la cueva donde se refugia Lightning y se enfrenta a los dos para salvar a la chica. Finalmente, el villano escapa pero, al verse atrapado, decide hacer estallar su vehículo.

Spider-Man es, como ya se ha dicho anteriormente, el primer *fan film* clásico. En poco más de once minutos de duración, define las claves de este modo del cine amateur de ficción:

- El autor es un fan declarado de los cómics de *Spider-Man*, conoce los personajes y las dinámicas narrativas de sus aventuras.
- Crea una narrativa cerrada siguiendo la estructura clásica.
- Es lo que podríamos definir un *fan film* serio pero no canónico, ni tan siquiera lo intenta; podría definirse como un texto apócrifo en forma de universo expandido.
- Técnicamente, no es innovador pero sí correcto.
- Intercala imágenes animadas mediante la técnica *stop motion* para cubrir los segmentos más difíciles de filmar con actores reales. Se trata de algo que ya se había realizado previamente, pero que desde aquí marca una pauta. A medida que, desde finales del siglo XX, la animación por ordenador se hace asequible

para los usuarios convencionales, esta comienza a ser insertada en los *fan films*. Las prácticas de Glut son un antecedente de este fenómeno.

- Intenta copiar las pautas del cine comercial tanto en el discurso formal como en el narrativo. Aunque en Glut esto implica el cine de serie B y los seriales a los que es aficionado.
- No tiene posibilidad de exhibirlo por los canales comerciales convencionales, por lo que oficialmente no puede obtener beneficio.
- A pesar de estar hecho con el fin en sí mismo de la diversión y el tributo al personaje, se trata de *un fan film* que busca ser una tarjeta de presentación de cara a la industria.



Fig. 56.- Imágenes de *Spider-Man* (1969) en las que se aprecia el salto cualitativo y el abandono del modo casero en favor de una “profesionalización” del director.

12.5.- La parodia en los *fan films*.

A finales de los sesenta, no existía todavía una escena pública de realizadores de *fan films*. El *fandom* de *Star Trek* se estaba asentando y renovando las formas de asociación de estos colectivos. Los apasionados del universo creado por Gene Roddenberry empezaban a producir diferentes modelos de ficciones escritas sobre sus personajes favoritos, incluyendo las primeras películas amateurs basadas en la serie. Sin embargo, la década siguiente se convirtió en el proverbial campo abonado para los *fan films*, a causa, en buena medida, de la llegada de una de las franquicias que ha generado

un *fandom* más numeroso y estimulado a la hora de producir pequeñas historias en torno a su texto de culto.

12.5.1.- *Star Trix*.

En los setenta, la política de los poseedores de los derechos de autor y de explotación de *Star Trek* era bastante permisiva, sobre todo por parte del creador de la serie, por lo que continuó el periodo de *laissez-faire* y de relación fluida de los productores con los fans que se había propiciado desde los inicios de la serie²⁴¹. En ese contexto, entre 1974 y 1975, Art Binninger realizó tres *fan films* de animación con barro en *stop motion* (*claymation*) empleando una cámara Super 8: *Star Trix*, *Star Trix II: A Snatch in Time* y *Star Trix III*. Son tres parodias que tratan de ridiculizar a los personajes de la serie original, empezando por cambiarles los nombres: Capitán Klurk, Mr. Specks, Mr. Scotch, y así sucesivamente. El primer corto narra una misión en la que



Fig. 57.- Imágenes de *Star Trix*, *Star Trix II* y *Star Trix III*.

los exploradores espaciales viajan a la tierra del siglo XX, con la mala suerte de que un niño los graba con una cámara y tienen que llevarse a toda la familia para que no revelen su existencia. La segunda cuenta cómo la tripulación trata de evitar el abordaje de su nave. Y el argumento de la última es todavía más simple: un error del ingeniero hace que la nave se queme. Son todas tramas muy sencillas que solo buscan hacer reír a otros fans. En los años ochenta, Binninger dirigiría una parodia de la película de *Star Trek* que tendría problemas legales con Paramount, tal como veremos cuando se llegue a ese periodo.

²⁴¹ Valga como ejemplo de este clima el hecho de que, entre 1976 y 1978, la editorial Bantam publicó *Star Trek: The New Voyages*, dos volúmenes que recopilaban *fan fictions*.

12.5.2.- *Hardware Wars*.

Un par de años más tarde, cuando solo habían transcurrido siete meses desde el estreno de la primera película de la saga, se surgió el que se considera como primer *fan film* de *La guerra de las galaxias*. *Hardware Wars* (1977), dirigido por Ernie Fosselius, es el título de una parodia que llegó a proyectarse en las pantallas comerciales estadounidenses. Con una premisa muy sencilla: “You’ll laugh, you’ll cry, you’ll kiss three bucks goodbye”, fue rodada en tan solo cuatro días. Es un falso tráiler de una película que no existe, una revisión de las escenas más emblemáticas del texto primario en clave de parodia que únicamente tiene sentido para aquellos que están realmente familiarizados con el original, ya que la trama se basa en pequeñas bromas internas. La intención de los directores es hacer una versión con una estética *low-fi* para llevar la parodia hasta las últimas consecuencias.

Parte del resultado se debe a la falta de presupuesto, de tal modo que algunos elementos del texto original son sustituidos por menaje del hogar: las naves pasan a ser reproductores de video, tostadoras y planchas; y los sables láser son substituidos por linternas o por piezas de cartulina forradas con aluminio. Por otro lado, también se hace burla de los personajes ridiculizando sus nombres: Luke Skywalker pasa a ser Fluke Starbucker; Han Solo a Ham Salad; y Obi Wan Kenobi a Augie Ben Doggie. En cuanto a su aspecto físico, el popular peinado de la Princesa Leia es sustituido por dos ensaimadas, mientras que Chewbacca pasa a convertirse en una marioneta parecida al Monstruo de las Galletas de *Barrio Sesamo* (*Sesame Street*, PBS, 1969-). El resultado es una parodia al estilo de las películas de Jim Abrahams y David Zucker, como *Aterrizas como puedas* (*Airplane!*, 1980). Fosselius escribe el guión sin violar las leyes del copyright, por lo que sacar provecho del producto no es ningún problema, ya que la primera enmienda de la constitución estadounidense ampara la libertad de expresión, incluyendo la parodia aunque sea ultrajante²⁴².

Hardware Wars, no ha tenido nunca ningún problema ni para ser distribuida para su venta o proyectada previo pago de una entrada. Su distribuidora, Pyramid Films, estaba especializada en films educativos, por lo que los lugares de exhibición fueron

²⁴² “Congress shall make no law respecting an establishment of religion, or prohibiting the free exercise thereof; or abridging the freedom of speech, or of the press; or the right of the people peaceably to assemble, and to petition the Government for a redress of grievances” en https://www.law.cornell.edu/constitution/first_amendment [Consulta 23/04/2015].

colegios, iglesias o cualquier asociación que dispusiese de una sala de proyección. La idiosincrasia de la empresa obligó a Fosselius a escribir una guía educacional para que el cortometraje entrase en dicho circuito de exhibición: el documento resultante se titula *What Makes Star Wars Such an Easy Target for Satire?* A medida que crecía el éxito de la película de George Lucas, el director del falso tráiler empezó a buscar otros lugares donde esta pudiera ser exhibida, desde festivales a canales por cable como HBO (Young, 2008: 71)²⁴³. La primera compañía en comercializarla fue Warner, en su sección destinada a la venta directa de películas, como una cinta VHS titulada *Hardware Wars, and Other Film Farces*, en la que se incluían otras parodias. En 1997 apareció una edición especial en la que Fosselius no participó y que coincidía con el reestreno en pantalla grande de la trilogía original. En esta versión se renovaron los efectos digitales y se alargó el metraje de trece a veinte minutos. En 2002 llegaría la edición en DVD, en la que sí estaba involucrado el director, con documentales y comentarios del autor. En el año 2003 obtuvo el Pioneer Award en el Official Star Wars Fan Film Awards otorgado por Lucasfilm, si bien no era su primer galardón, pues ya en la época de su estreno obtuvo al menos quince premios en festivales de cortometrajes.



Fig. 58.- Elementos de apertura de *Hardware Wars* que nos indican que estamos ante una parodia.

El *fan film* es un *remake* de las escenas más significativas de la película, narrado por una voz en *over* que da pie a situaciones cómicas, pero realmente falla como tráiler porque adelanta acontecimientos y desvela toda la película. Para que el texto tenga unidad, insertan al principio del corto imágenes de un cartel de próximos estrenos; le sigue una parodia del logo de la 20th Century Fox y la frase que abre todas las películas

²⁴³ Se estima que la recaudación de este cortometraje a finales de 1983 era de aproximadamente 500.000 dólares. Fuente IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0077658/?ref_=fn_al_tt_1 [Consulta 30/02/2010]

de la saga (“A long time ago in a galaxy far, far away...”) se cambia por “Meanwhile...In another part of the galaxy, later that same day...”; luego empieza una presentación de todos los personajes como si se tratara de una serie de televisión. Otros elementos que buscan lo cómico son las sustituciones de C3PO por el hombre de hojalata de *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939); R2D2 por una aspiradora; y, como se ha mencionado anteriormente, Chewbacca por un sosias del Monstruo de las galletas. Las escenas que se parodian siguen el orden cronológico de la película de Lucas: la huida de los robots de la nave de la Princesa Leia; cuando estos se pierden en el desierto; el momento en el que Luke intenta arreglar a R2D2; la cantina de Mos Eisley; el combate entre Darth Vader y Obi Wan; o la escena final de la Estrella de la Muerte.

El estatus de este cortometraje es complejo, pues, al parecer, se trata de una producción profesional desde el principio. Era un grupo de estudiantes y profesionales, fans de la película, que hicieron el cortometraje a modo de presentación para la industria²⁴⁴. Para Young, no se trata de un *fan film* pero lo considera una pieza que inspiró a muchos fans a la hora de llevar a cabo sus propias producciones (2008: 63); este autor sostiene que no es más que una pose amateur fingida. En este falso tráiler podemos observar nuevos rasgos que añadir a la definición histórica de *fan films*. Primero, pueden ser paródicos, es decir, tener una intención de revisar el texto original desde una perspectiva muy concreta, pero sin la pretensión de hacer un producto serio o filmar una producción pensada para el entretenimiento familiar. En segundo lugar, el carácter profesional de los creadores dentro del medio no hace que un *fan film* deje de serlo: como veremos en algún ejemplo más adelante, los profesionales también pueden hacer *fan films*. Como se puede apreciar en la última producción de Glut, hacer un corto como tarjeta de visita no es óbice para que el director o productor sea fan del texto primario. Y, en tercer lugar, se pone de manifiesto que, en ciertas circunstancias, la ley puede amparar la existencia de los textos producidos por los fans, aunque no por ello sean oficiales o autorizados por los propietarios de los textos primarios. Pero aparece otra pauta que podemos denominar como principio de mimesis o función mimética, que consiste en copiar los planos de modo que se asemejen lo máximo posible a los originales para crear un vínculo con otros seguidores del texto primario en cuestión.

²⁴⁴ Tanto el director y guionista Ernie Fosselius como el productor Michael Wiese han trabajado en el ámbito profesional.



Fig. 59.- Comparativa de imágenes. A la izquierda *Hardware Wars* y a la derecha *Star Wars*. Se pone de manifiesto el principio de mimesis.

12.6.- La década de los ochenta: la consolidación del vídeo, los tributos y los problemas con el copyright.

Los años ochenta se convirtieron en un periodo clave para el desarrollo de *fan films*. En primer lugar, el vídeo, que había aparecido en la segunda mitad de la década anterior, se consolidó en el ámbito casero, desplazando por completo a los formatos de película cinematográfica destinados al mercado familiar. Se trata de una tecnología mucho más asequible que no necesita un proceso químico posterior para poder ser visionado por los usuarios. Por último aunque posiblemente lo más importante, por primera vez en los casi ochenta que llevaban realizándose este tipo de producciones, la industria se volvió contra ellas y sus creadores. Pero no se trataba de un movimiento empresarial que se opusiera únicamente a los *fan films*, sino que estaba dirigido contra toda la producción del *fandom*. Esta tendencia duraría hasta finales de la primera década del siglo XXI.

12.6.1.- *Raiders of the lost Ark – The Adaptation*.

En este periodo cabe destacar la producción de dos fan films con formas muy alejadas entre sí de entender este modo del cine amateur. La primera es *Raiders of the lost Ark – The Adaptation* (Eric Zala, 1982-1989), un tributo a los creadores de la primera película protagonizada por Indiana Jones, mientras que la otra es *Aquaman, The Cast of the Angler* (Jeff Klein y Thomas Farr, 1984), una traslación al medio audiovisual del icónico personaje de DC Comics.

En el caso de *Raiders of the lost Ark – The Adaptation*, los preadolescentes Eric Zala, Chris Strompolos y Jason Lamb decidieron hacer una copia plano por plano de la película original. La función que cumple el personaje del Dr. Jones es similar a la que cumplía Spock a finales de los sesenta con el público femenino, se trata de un “problem solver”²⁴⁵: son hijos de familias monoparentales y ven en el personaje algo que les falta en su día a día. Chris empezó el proyecto porque quería ser Indiana Jones, pero, al final, la idea se convirtió en algo más importante (Eisenstock, 2012: 24).

La producción de esta película no fue un hecho aislado para estos adolescentes. Eric Zala ya había realizado anteriormente, con una cámara de video, algunas películas caseras, también escribe y dibuja sus propios cómics. Por su parte Chris Strompolos es un ávido coleccionista de los productos derivados de *Star Wars*, este recibe el boletín oficial de la franquicia en el que se anuncia la película protagonizada por Harrison Ford. Por lo que existe cierta predisposición por parte de estos niños para crear algo a partir de un texto primario de las características del film dirigido por Spielberg.

La idea de iniciar la producción comenzó cuando un profesor de la escuela donde estudiaban encomendó el proyecto de hacer una película (Ibídem: 34). El proceso de recreación del film original empezó simplemente por disfrazarse como los personajes y ponerse delante de la cámara; pero, poco a poco, el desarrollo se fue haciendo más ambicioso. Necesitaban una puesta en escena más elaborada, con extras, efectos especiales, recreación de escenarios, etc. Todo eso lo hicieron a partir de revisar la película continuamente y a través de productos derivados como la novelización, la banda sonora, la adaptación al cómic de la misma; incluso llegaron a grabar los diálogos de la película en el cine (Young, 2008: 104 y Eisenstock, 2012: 67). Con esos

²⁴⁵ Tal como vimos en la primera parte de este trabajo de investigación.



Fig. 60.- La función mímica en *Raiders of the Lost Ark – The Adaptation*.

elementos, reconstruyeron el guión y diseñaron un *storyboard* de trabajo con la idea copiar tantos planos como pudiesen y adaptar o bien suprimir lo que fuera imposible de rodar. Entre las escenas que no se llegaron a grabar está la pelea de Indiana Jones con un nazi que acaba descuartizado por las hélices de un avión.

Adoptaron algunas prácticas que están a medio camino entre el cine amateur y el casero como rebuscar entre lo que tenían en sus casas para utilizarlo en la grabación, si bien también compraron algunos útiles, sobre todo para poder escenificar la película. Este *fan film* constituye un rito de paso en el que los protagonistas y sus amigos, que le dedicaron casi una década, no solo entablaron una gran amistad sino que descubrieron que querían trabajar en la industria del entretenimiento²⁴⁶. Este proceso, a pesar de ser unos niños, dista mucho de cómo lo hacía Don Glut, pues la cultura audiovisual de Zala y compañía abordar la preproducción de *The Adaptation* de una manera ‘seria’, a pesar de no tener conocimientos en el manejo de la cámara (Eisenstock, 2012: 108). El trabajo evolucionó cronológicamente de la siguiente manera: entre 1982 y 1983, iniciaron la preproducción; de 1983 a 1988, tuvo lugar la grabación; y, en ese último año, se hicieron la edición final y una proyección en un local del pueblo.

Pero pasarían trece años hasta que la película tuviera el reconocimiento público que la llevaría a convertirse en un fenómeno. El director de cine Eli Roth consiguió, a través de un productor de Troma, una copia de la película y se la regala a Harry Knowles, gestor de una de los sitios web de referencia para los fans en Estados Unidos, *Ain't It Cool News*²⁴⁷. Knowles celebra anualmente por su cumpleaños el Butt-Numb-A-Thon, una maratón de películas, con sus amigos. Y, en la sesión de 2002, presentó el hallazgo que le había hecho llegar Roth. Este también había enviado una copia a Steven Spielberg, que se puso en contacto con los creadores del *fan film* (Eisenstock, 2012: 283-286). Este encuentro desencadenó una serie de acontecimientos: un estreno mundial; y el libro *Raiders!: The Story of the Greatest Fan Film Ever Made* (2012), de Alan Eisenstock, que narra el proceso desde un punto de visto más humano que creativo; y, en 2015, el documental homónimo, dirigido por Jeremy Coon y Tim Skousen, sobre la creación de la película. La popularidad fue tal que, en 2014, Zala,

²⁴⁶ Dos de ellos trabajan en la empresa de videojuegos Electronic Arts en la actualidad.

²⁴⁷ <http://www.aintitcool.com/> [Consulta 14.04.2015]

Strompolos y Lamb lanzaron un *crowdfunding* a través de la plataforma Kickstarter²⁴⁸ para recaudar fondos con los que grabar la escena del avión a la que renunciaron en un primer momento por motivos técnicos y falta de presupuesto.

Para entender este fan film hay que poner de relieve que estos chicos eran devotos, no buscaban ampliar, mejorar ni explorar posibles huecos, sino tan solo copiar plano por plano. El resultado final, antes del rodaje de la escena perdida, es una película con una duración de quince minutos menos que el original, tanto por la ausencia de planos complicados de rodar y de planos de recurso como principalmente por la falta de dominio del ritmo narrativo. Por ejemplo, al final de la presentación del personaje, cuando, en la película original, tiene que huir en hidroavión, en el *fan film* lo sustituyen por una barcaza a motor; los planos en los que vemos cómo Indiana Jones viaja por el mundo sobre un plano, los chicos lo hacen a través de animación *stop motion*; en el caso del mono que aparece en la película, es sustituido por un perro de raza pequeña. A eso hay que sumarle que no se utilizan planos de detalle y, en ocasiones, no se respetan las angulaciones de cámara con respecto al original; también se pueden apreciar algún plano desenfocado y alguna mirada fugaz a cámara, rasgos que son esencia del cine doméstico. Como se ha comentado, es una copia plano por plano de la película, y ni tan siquiera a nivel narrativo existe ni una refocalización en personajes secundarios, ni un replanteamiento de tramas, situaciones o personajes secundarios. Esta cinta y *Hardware Wars* ponen de manifiesto lo vital en ‘imitar’, en la medida de lo posible, al texto original: si bien este último caso es extremo en comparación con la parodia de Fosselius, pues se convierte en imprescindible buscar la similitud tanto en el aspecto de los personajes como en copiar la composición de los planos y recrear algunos momentos de la misma.

12.6.2.- *Aquaman, The Cast of the Angler*.

El otro caso que se va a analizar en este bloque es *Aquaman, The Cast of the Angler* (1984), de Jeff Klein y Thomas Farr. Estamos hablando de una adaptación de un medio a otro: Aquaman es un superhéroe clásico de la editorial de cómics estadounidense DC, aunque su popularidad no es, ni de lejos, la de Superman o Batman, y ni tan siquiera la de Wonder Woman o Green Lantern. De hecho, siempre ha sido un

²⁴⁸ <https://www.kickstarter.com/projects/raidersguys/raiders-guys-and-the-lost-airplane-scene> [Consulta 14.04.2015]

personaje muy poco valorado y objeto de mofas por parte del *fandom*. Quizás por este motivo este vídeo tuviese tan poca repercusión mediática.

Es un *fan film* paradigmático: es la primera adaptación – tanto no oficial como oficial– de este personaje a imagen real y el formato elegido es el de un falso episodio piloto para una serie de televisión inexistente. De hecho, durante algún tiempo, se creyó que realmente lo era, debido a su calidad, la técnica y la estética; la narración es similar a la de una serie televisiva de finales de los setenta o principios de los ochenta. Los realizadores procuraron darle un toque *kistch* y *camp* como el de la serie de *Batman* con efectos especiales al estilo de la serie *El hombre de los seis millones de dólares* (*Six Million Dollar Man*, Universal Television, 1974-1978). En la descripción del *fan film* que aparece en YouTube, Thomas Farr, uno de los directores escribe:

Jeff Klein and I made this during film school for 10 grand. We won Best Fantasy Film from the Los Angeles Film Teachers Association and Best Picture CSUN Film Showcase. DC Comics gave us permission to shoot the film (Thanks Jenette Kahn DC Comics 1979-2002) The movie was pirated and sold as a TV pilot. I accidentally found it at a comic book convention in the 90's (as a double feature with another super hero pilot). After the film was screened we had a few Hollywood companies approach us wanting to make Aquaman into a show. New World Pictures brought us into meeting, optioned the material, and basically didn't talk to us afterwards. The show never happened (Klein, 2014).

Es un *fan film* único, recuperado recientemente y que fue subido a YouTube a finales del año 2014. Cumple con una serie de pautas y rompe otras preestablecidas: en primer lugar, se trata de un trabajo de fin de curso para la escuela de cine de la CSUN, con un presupuesto amplio para el tipo de producción que estamos tratando, 10.000 dólares; más tarde intentaron venderlo a varias productoras para crear una serie de televisión. No obstante lo más llamativo es que recibieron el beneplácito de la editorial para poder llevar la adaptación a cabo. Se trata de un caso paradigmático ya que, a lo largo de los ochenta, la industria había acabado radicalmente con la política de *laissez faire* que había imperado en las décadas previas, cuando estas producciones carecían de repercusión.

Aquaman, The Cast of the Angler empieza con un relato en el que se explica el origen del protagonista, narrado por el oceanógrafo francés Jacques Cousteau. La acción se inicia cuando el científico marino Arthur Curry, alter ego de Aquaman, está en su laboratorio comunicándose con los seres marinos, a los cuales puede controlar. En ese

momento, The Angler, el villano de esta película, que es una versión de The Fisherman, el antagonista clásico de este superhéroe en los cómics, aparece en televisión amenazando con verter una toxina mortal en el mar si no recibe una suma económica, por lo que pide un rescate para evitarlo. Curry sale del laboratorio en dirección al mar, donde se convierte en Aquaman y nada hacia la base del malhechor. Allí, combate contra todos los secuaces del villano, empleando una estrella de mar a modo de arma arrojadiza mortal. El corto acaba con un *cliffhanger*: Aquaman atrapado por la caña de pescar de The Angler, invitando a ver el siguiente capítulo.



Fig. 61.- Imágenes de *Aquaman, The Cast of the Angler*.

En este cortometraje con forma de capítulo televisivo no hay asomo de rasgos amateur ni domésticos, sino que imita en todo a la televisión oficial y comercial de la época. Por encima de todo, dejando de lado la calidad final del producto, es importante ver cómo se adapta un texto de otro medio a un formato muy concreto respetando todas las pautas narrativas y estéticas.

12.6.3.- *Yorktown II: A Time to Heal*.

En 1986 se rodó el primer *fan film* conocido en el que participan profesionales del medio, *Yorktown II: A Time to Heal*, de Stan Woo: el actor George Takei interpretando a Sulu, el mismo personaje que en la serie original; música de Bill Conti, compositor de las bandas sonoras de *Rocky* (John G. Avildsen, 1976), *Falcon Crest* (CBS, 1981-1990) o *Evasión o victoria* (*Victory*, John Huston, 1981); diseños de Andy Probert que ideó las naves de la primera película de *Star Trek* y *Star Trek. The Next Generation*; permiso de Stephen J. Cannell para utilizar efectos de sonido de la serie *El equipo A* (*The A-Team*, NBC, 1983-1987); y George Lazenby, actor profesional que había interpretado a James Bond, pero que fue sustituido finalmente por James Shigeta, conocido por participar en series como *T.J. Hooker* (ABC/CBS, 1982-1986), *Simon & Simon* (CBS, 1981-1988) y *Vacaciones en el mar* (*The Love Boat*, ABC, 1977-1986) (Starlog, 1987: 15-16).



Fig. 62.- Imágenes de *Yorktown II: A Time to Heal* (1986).

La idea de Stan Woo fue realizar una intercuela que se situase entre el último capítulo de la serie original y la primera película, lo cual apunta a cierta canonicidad/seriedad del texto. La trama se divide en dos vértices: por un lado, está Sulu, que se enfrenta a un grupo terrorista apoyado por los *klings* y encuentra a su hijo; por otro lado, está el Almirante Nogura, interpretado por Shigeta, que nunca antes había aparecido en escena, pero es mencionado en la primera película. La filmación de esta película rodada en Super 8 y con los efectos especiales en 35 mm. fue objeto de un artículo en la revista *Starlog* de junio de 1987, tras cuya publicación, Paramount envió una carta de cese y desistimiento a Woo. Finalmente, el *fan film*, de unos veinte minutos

de duración, no llegó a ver la luz por dos motivos: el efecto disuasorio de la carta y el presupuesto excesivo²⁴⁹.

12.6.4.- La relación entre los *fan filmmakers* y la industria.

Aprovechando el caso del *fan film* de *Aquaman* y del dirigido por Woo, vamos a repasar la relación entre este tipo de producciones y los poseedores de los derechos originales. El estatus de estas películas siempre ha sido complejo debido a su naturaleza alegal. No pueden estar hechos con ánimo de lucro, ya que, de por sí, violan los derechos de la propiedad intelectual. No obstante, a pesar de que la gran mayoría de *fan films* no busquen obtener un beneficio económico, algunas compañías han ido poniendo trabas a la exhibición de estas piezas, incluso en sus propias páginas Web o en portales como Youtube. La respuesta de las empresas varía, no todas protestan, incluso algunas cambian de opinión con el tiempo.

Dos de las grandes ‘afectadas’ por el fenómeno de los *fan films* son Paramount Pictures Corporation, poseedora de los derechos de *Star Trek*, y DC Comics, propietaria de Batman, uno de los personajes más ‘homenajeados’ en estas producciones. La política de Paramount al respecto no fue restrictiva, al igual que con el resto de producción del *fandom* en otros formatos. A mediados de los ochenta, casi coincidiendo en el tiempo con la producción y el beneplácito de DC a los productores de *Aquaman*, Paramount respondió así a la petición de Art Binninger de usar sonidos y la banda sonora para su película de animación *stop motion* con arcilla basada en *Star Trek: The Motion Picture*:

Paramount Pictures Corporation owns all rights, title and interest in and to all “STAR TREK” properties, and no reproduction of the series or features, nor of any elements thereof, in any form in any medium, may be made without first obtaining a license to do so from Paramount [...] in addition synchronization use may be made of the original music used in the series and/or the features without first obtaining license to do so from the copyright proprietor thereof [...] finally, the depiction of “STAR TREK” performers in a “clay animation satire” such as you describe may violate the common law and/or statutory rights of such performers [...] Far more objectionable than the production of the film is the exhibition of it to other individuals or audiences and the reproduction of it on videotape for

²⁴⁹ En la actualidad se encuentran haciendo el transfer del cortometraje tal y como se informa en su página oficial de Facebook (Atkin, 2015).

or by others, whether or not a fee is charged therefor (Howard Rayiel, 16 septiembre, 1986)²⁵⁰

Estos fragmentos de la carta de cese y desistimiento²⁵¹ que recibió Binninger, el cual venía haciendo parodias de la serie original desde mediados de la década de los setenta, supusieron un cambio de dirección o, como mínimo, una confirmación de la nueva posición de la compañía con respecto a estas prácticas. Ellos eran los propietarios de los derechos de imagen y no permitían el uso de nada que hiciera referencia a la serie, ni la sincronización con la banda sonora de la película original ni el uso de la música de la misma en la que están implicados terceros, tanto actores como compositor de la banda sonora, y, por último, prohibían la proyección en cualquiera de sus formas, incluido el visionado privado por parte de los mismos creadores. Al final de la carta pedían una copia de la sátira para evaluarla y advertían:

Until you hear further from Paramount you are cautioned to make no further use of the film or videotape to exhibit the same to no third parties, to make no further copies of either, except the copies of the videotape to be delivered to us (Ibídem).

Se trata de una prohibición absoluta, quizás no tanto a la realización del producto pero sí a la utilización de los aspectos de la franquicia que ellos tenían licenciados.

Tras la petición por parte de Binninger de utilizar la música de la serie para su mediometrage *Star Trix: The Flick* (1984), no solo recibió la negativa sino que en la carta de respuesta se establecía explícitamente: “Paramount has the sole and exclusive right to exercise all derivative rights under copyright” (Edith Tolkin, 24 junio, 1987)²⁵². En referencia a una fotografía adjuntada por Binninger, se añadía: “We therefore must insist that you not proceed further with your contemplated production” (Ibídem). El director respondió haciendo mención de una carta de 1978 en la que la compañía animaba a los fans como él a seguir el trabajo que estaban haciendo. Tras no tener respuesta a esta última misiva, el mediometrage fue emitido por una cadena local (Young, 2008: 86). Tan solo hay dos años de diferencia entre la producción de

²⁵⁰ La carta completa se encuentra en el anexo.

²⁵¹ Esta carta coincide en el tiempo con la publicación del reportaje sobre *Yorktown II: A Time to Heal* en *Starlog*.

²⁵² La carta completa se encuentra en el anexo.

Aquaman y la primera de estas cartas que registran un cambio de tendencia por parte de las poseedoras de los derechos.

Pero este posicionamiento no fue exclusivamente en relación con los *fan films*. En 1996, Viacom envió una serie de cartas para que los *webmasters* que gestionaban páginas personales o de clubs cesaran y desistieran en la utilización de material con copyright: clips de películas o series, sonidos, insignias y todo material susceptible de romper las leyes de la propiedad intelectual. Muchos *trekkies* cerraron sus páginas web por miedo a las consecuencias de una represalia judicial por parte de Paramount.

Pero, en 2005, se produjo un giro radical de la situación, tras la cancelación de *Star Trek: Enterprise* (UPN, 2001-2005), que cerraba, a su vez, un periodo ininterrumpido de veinte años durante los que siempre había habido alguna serie nueva de esta franquicia en la parrilla televisiva. Dicha tesitura provocó que los *fan films* se convirtiesen en centro de atención por parte de los aficionados. Por primera vez en mucho tiempo, las producciones creativas de los fans sobrevivieron gracias la tolerancia y la condescendencia de Paramount. En palabras de J.T. Tepnapa: “I’m considering that a good thing. We don’t make any money from making these films. The way that I see it is that we’re keeping the Star Trek franchise alive” (Brody, 2007). Los propietarios de los derechos se aprovecharon de unos contenidos que, hasta hace poco vetaban ellos mismos, ya que efectivamente estaban manteniendo viva la franquicia en lo que a la producción audiovisual se refería.

Así, Paramount se apoyó en el *fandom* para continuar vendiendo productos derivados de *Star Trek*, pese no tener, ni en aquel momento ni ahora, serie alguna nueva en antena. A pesar de la permisividad que Paramount tiene en la actualidad para con los realizadores de *fan films*, James Cawley²⁵³ advierte de la posibilidad de que, en cualquier momento, la compañía pueda volver a la postura de disuadir a los realizadores de *fan films*:

You see, even though there are close to a dozen fan film groups that have produced anything and a half-dozen more in various stages of production, none of them are legal, strictly speaking, and all of them are only allowed to survive because of the tolerance of the copyright holders. It is an unfortunate fact of their existence that CBS/Paramount could

²⁵³ Creador de la serie *Star Trek: New Voyages/Phase II*.

serve them with a C&D—a Cease and Desist notice—at any time (Cawley en Anderton, 2007).

El último capítulo de la relación entre Paramount y los *fan films* viene dado por la serie de *fan films* *Star Trek: New Voyages*, la cual recibió el beneplácito para utilizar la marca durante un periodo inicial de dos años. Al final de ese periodo, se rebautizó como *Star Trek: Phase II*²⁵⁴, aún con el permiso para utilizar material de la productora en sus *fan films*.

El caso de DC Comics es similar al de Paramount con respecto a los *fan films*. Al principio, esta editorial de cómics y Warner, su propietaria, estaban abiertas a este tipo de producciones, tal como se ha podido comprobar con el caso de *Aquaman*, *The Cast of The Angler*. Sin embargo, hicieron cerrar una página que hospedaba un *fan film* de Superman en 2008²⁵⁵.

A pesar de haber tenido una política dura con respecto a estos productos, Paul Levitz, presidente de DC Comics entre 2002 y 2009, hizo las siguientes declaraciones en la New York Comic Con de 2008: “We’re against anything that monetizes our assets and our copyrights without our permission. We are not against things where people use our assets if they don’t do anything monetarily with them” (Young, 2008b). Estas afirmaciones son un paso adelante en lo que se refiere a la descriminalización de los *fan films* inspirados por DC, pues esta editorial, al igual que Paramount, ha visto la ventaja de que sean los fans quienes mantengan sus creaciones vivas durante mucho tiempo. Todo ello pese a que, en el apartado jurídico de Warner Bros y DC en 2004, están en desacuerdo con este tipo de producciones, hasta el punto de intentar prohibir en la Comic Con de San Diego de ese año que se proyectasen *fan films* en el recinto del evento (Young, 2008: 199).

Por otro lado, tenemos un grupo de empresas que no han visto con malos ojos las producciones de aficionados. Es el caso de George Lucas, que en 1977 alentaba la producción hecha por fans hasta el punto de mantener una oficina que examinaba dicho material; hasta que en 1980 se rompió el acuerdo por la aparición de relatos

²⁵⁴ *Star Trek: Phase II*, es el título que iba a llevar la serie que Paramount tenía preparada para final de los años 70, pero tras el éxito de *Star Wars*, la productora decidió desechar el material, quedando esta aparcada, y concentrar todas sus fuerzas en una película con los actores que protagonizaban la serie original.

²⁵⁵ Tal y como se indica en los créditos iniciales del cortometraje <https://www.youtube.com/watch?v=MJdalDYOo6g> [Consulta 23/05/2013].

pornográficos y eróticos, de manera que estos pasaron a ser ‘ilegales’. La relación de Lucasfilm con el *fandom* ha sido siempre fluctuante: se refleja la lucha general del director por controlar todos los contenidos incluidos los clubs, llegando a ‘ilegalizar’ la utilización de materiales de *Star Wars* usados por estos colectivos en un intento de amalgamarlos en asociaciones oficiales. En el caso de Wizards of the Coast, creadores de *Dungeons & Dragons*, convocaron un certamen, incluyendo el *fan film Choices* (2006), de Sean Kennedy, inspirado en este universo, concretamente en la edición estadounidense en DVD de la serie de dibujos animados de los años ochenta.

Los *fan films* que gozan de más libertad son aquellos inspirados en las producciones fantásticas de la BBC porque la política de derechos de autor en Reino Unido es diferente a la estadounidense: los personajes pertenecen a los creadores de los mismos y no a las compañías. Valgan los dos siguientes ejemplos para ilustrar la idiosincrasia británica en lo que respecta a los derechos de la propiedad intelectual. En el caso de los *fan films* de *Enano Rojo* (*Red Dwarf*, BBC Two, 1988-1993 y 1997-1999; Dave, 2009-2012), los creadores de la serie original convocaron un concurso para los aficionados y los dos ganadores obtuvieron como premio aparecer en los extras de la edición en DVD de la séptima temporada de la serie; el resto de los concursantes aparecieron en un pequeño documental. En cuanto a la otra gran serie de ciencia ficción de la BBC, *Doctor Who*, los fans pueden utilizar al personaje homónimo cuanto quieran, ya que la BBC no lo tiene registrado: los escritores son los poseedores de los derechos de la serie, así como de los personajes que han ido apareciendo a lo largo de la misma; otro aspecto destacable es la posibilidad de rodar los *fan films* en los mismos sets donde se rueda la serie original.

Todo lo que hemos visto hasta ahora sobre el panorama actual es bastante positivo para los aficionados, pero existen casos opuestos a esa tendencia: durante mucho tiempo, la compañía juguetera Hasbro ha prohibido que se realicen y exhiban *fan films* sobre su franquicia de figuras de acción G.I.Joe; treinta años después de su rodaje, MGM ha obligado a YouTube a que retirara el *fan film Moonraker* '78 (1978), de Trey Stokes, inspirado en el universo de James Bond; o el caso de Fox con la adaptación del videojuego *Max Payne*, titulada *Max Payne and Redemption* (Fergle Gibson), que verá la luz en 2016 tras casi una década de producción, la *major* pidió que se desistiera de la producción del *fan film*.

No obstante, el caso más interesante es el de *Damnatus, Der Feind Im Innern* (2005), que traducido sería *Damnatus, el enemigo interior*, un *fan film* alemán, de casi dos horas de duración inspirado en el universo de *Warhammer 40.000*²⁵⁶ sobre el que pesa la prohibición total de ser exhibido de cualquier forma. Games Workshop, los creadores de este juego de estrategia con miniaturas se han negado rotundamente a la presentación en público de dicho *fan film*, mientras Huan Vu, director del mismo, insiste en llegar a algún acuerdo para poder mostrarlo. La compañía insiste en que son los propietarios de los derechos y lo único que pueden hacer en este momento es negar el permiso a la exhibición de dicho proyecto. Para Wallis, se trata de un conflicto entre las leyes sobre el copyright alemanas y las británicas: según la legislación de Alemania, *Damnatus* es obra de Vu y no de los propietarios oficiales de la franquicia, lo cuales perderían los derechos sobre dicha obra; ante tal situación, Games Workshop ha decidido vetar el *fan film* y prohibir su distribución de cualquiera de las maneras (2010: 7.3).

El caso *Damnatus* pone de manifiesto el miedo de algunas compañías a que los fans realicen productos audiovisuales por encima de lo que los poseedores de los derechos de autor y explotación puedan llegar a concebir. Mientras que la respuesta de Games Workshop ha sido negarse taxativamente al estreno de estas producciones, otras compañías las han utilizado como una forma de mantener sus franquicias vivas con un coste cero; todo por no perder el control de las franquicias de la marca (Jones en Ward, 2007). Esto ha dado como resultado que los *fan films* se hayan ido profesionalizando cada día más, es decir, si las trabas legales empiezan a desaparecer, al menos en el aspecto de prohibir la exhibición de las piezas audiovisuales, ¿qué impide que los aficionados se atrevan, cada vez más, a realizar *fan films* más competentes y a que los profesionales que quieran promocionarse demuestren, a través de estas producciones, su valía ante la industria? Por otro lado, los *fan films* hechos por divertimento que intentan explorar el universo planeado oficialmente, aunque con un acabado no tan profesional, siguen realizándose y continúan teniendo el beneplácito del *fandom*.

Pero estos no son todos los casos y, a lo largo de este capítulo y de los siguientes, se analizarán algunos concretos en los que los *fan films* han tenido una

²⁵⁶ Juego de mesa creado por Games Workshop en 1983. La historia que desarrolla es la de una guerra de ciencia ficción en las que están envueltas varias facciones y razas que viven en el siglo XXXI.

relación problemática con la industria aparte de la exposición y el reconocimiento del *fandom*.

12.6.5.- El paso de la cámara de cine amateur a la videocámara y los formatos digitales.

El primer sistema de grabación de video, desarrollado por Ampex, estuvo disponible desde 1963; y, dos años después, Sony lanzó un sistema más ligero y asequible. No obstante, la primera cámara verdaderamente portable que se comercializó directamente al público particular fue otra creación de Sony, la DV-2400 Video Rover, también conocida como Portapak. El vídeo se extendió a partir de ese momento en virtud de su gran baza: mientras que usando cualquiera de los sistemas de película fotoquímica los usuarios debían esperar semanas para ver los resultados de la filmación, con el nuevo sistema se podía ver de manera inmediata. Durante la década de los setenta, los Portapaks se popularizaron, al igual que las cámaras de 16 mm, para otras funciones: artísticas, noticiarios, etc.

A mediados de esa década, los vídeos caseros fueron cada vez más asequibles económicamente, en parte por la introducción de los videocasetes domésticos (Willet, 2009b: 5), concretamente con dos formatos: Betamax, de Sony, en 1975; y VHS, de JVC, en 1976. Paralelamente al incremento del uso de los sistemas de video, la venta de cámaras de cine descendió (Ídem). De 1981 a 1983, se produjo un auge en la venta de cámaras de video y empezaron a aparecer equipos de bajo coste. En 1985 lo hizo Amstrad, aunque se puede decir que la gran popularización del vídeo llegó en 1987 cuando Fisher-Price lanzó la PXL-2000, una cámara de vídeo para niños. A finales de los ochenta, el mercado se dividió en dos formatos: el S-VHS y el Hi-8. En este periodo; adquirieron relevancia los programas televisivos de concursos de vídeos caseros enviados por los espectadores, signo inequívoco del asentamiento de las cámaras de esta tecnología.

A mediados de los noventa, aparecieron las primeras cámaras digitales. Más de cincuenta compañías acordaron emplear el sistema de cinta de vídeo DV para los profesionales; y en 1996 se creó el sistema Mini-DV. Esas primeras cámaras permitían la conexión con ordenadores para poder volcar los contenidos a través de un cable *firewire* o mediante USB. Eso dio paso al uso de teléfonos móviles, *smartphones*,

tabletas y cámaras fotográficas, que irían sustituyendo a la cámara de video convencional. El ciclo culminó con la aparición de YouTube en 2005.

12.7.- La aparición del *fan film* moderno.

Si los ochenta supusieron la estabilización de un modelo de realización y de producción de *fan films*, los noventa se constituyeron un revulsivo para este modo de ficción amateur, pues, gracias al factor tecnológico, se convirtió en una moda que se prolongaría durante los primeros años de la década inicial del siglo XXI. Tuvo lugar la consagración del *fan film* clásico, si bien el número de producciones conocidas no es muy elevado. Esto cambió a partir de la aparición de *Troops* (1997), de Kevin Rubio, un *fan film* ambientado en el universo *Star Wars*. De este periodo, analizaremos la película de Rubio y *The Green Goblin's Last Stand* (1992), de Dan Poole.

12.7.1.- *The Green Goblin's Last Stand*.

Los fans son los primeros usuarios en utilizar las novedades tecnológicas y una innovación en las cámaras de video fue lo que, en cierta medida, proporcionó la posibilidad de realizar este *fan film*. El modelo de Panasonic PV-430 permitía congelar medio *frame* y grabar lo que estaba sucediendo en el otro medio, un avance ideal para grabar y simular a una persona trepando muros. Así se hizo en el caso del medimetraje producido, escrito y dirigido por Dan Poole *The Green Goblin's Last Stand*, una adaptación de los números 121 y 122 de la colección *The Amazing Spider-Man*, de los meses de junio y julio de 1973.

Esta cinta no era la primera que Poole hacía sobre el personaje de Marvel, pues la precedieron: *Garboozie's Revenge* (1988), *Mysterio* (1989) y *The Quick and The Dead* (1990), que van desde una grabación de escenas de acción a un medimetraje de cincuenta minutos. Sobre este periodo de rodajes Chris Wise, actor que interpretó a Bullseye en el último título, ha contado que Poole monta sus proyectos en torno al compromiso, una característica que definiría a los *fan films* que tuvieran ciertas pretensiones de trascender a partir de este momento (Wise en Weber, 2001). Poole era un fan de Spider-Man y cuando se enteró de que Stan Lee estaba empezando la producción de una película sobre el personaje, empezó a grabar cintas para enviárselas al futuro director y mostrarle así sus habilidades como especialista para la posible

película²⁵⁷. En 1991, se anunció que James Cameron iba a ser el director del film y el aspirante a especialista se decidió a hacer una versión definitiva del personaje (Brady, 2002). En 1992 completó el rodaje del medimetraje y se lo envió al director, quien ni siquiera abrió el paquete²⁵⁸ (Young, 2008: 134). El fan se lo mandó también a Stan Lee, quien le contestó amablemente, así como a *Hero Illustrated* (Warrior Publications), una publicación dedicada al cómic de superhéroes de mediados de los noventa, y a algunos amigos (Poole en Brady, 2002). Años después, el cortometraje se vendió en tiendas de cómics y convenciones, lo que le dio considerable popularidad y convenció Poole de subirlo a Internet para ponerlo a disposición del público, evitando que otros sacasen beneficio de su *fan film* ya que él legalmente no podía. En 2001, un año antes del estreno de la película de Sam Raimi, se puso a la venta el documental *The Real Spider-Man: The Making of the Green Goblin's Last Stand*, dirigido por Joan Weber, acompañado por el medimetraje original como contenido extra; curiosamente, el *making of* tiene una duración superior a la del metraje del *fan film*.



Fig.63.- La función mímica en *The Green Goblin's Last Stand*. Comparativa entre viñetas del cómic original y frames del *fan film*.

²⁵⁷ *Spider-Man* es una especie de Santo Grial para los fans: Don Glut intentó conseguir los derechos para hacer una serie televisiva; y Dan Poole realizó este *fan film* para poder trabajar en la película. Pero hay un tercer caso; *Spider-Man versus Kraven the Hunter* (1974), de Bruce Cardozo, una adaptación del número 15 de *The Amazing Spider-Man*, rodado en 16 mm y respaldado por Stan Lee en persona. Este *fan film* está desaparecido debido a que el director no quiere mostrarlo en la actualidad, aunque en su momento fue exhibido en varias convenciones (Moshier, 2010). Y un cuarto ejemplo es *Viva Spider-Man* (James Krieg, 1989).

²⁵⁸ Sam Raimi, el director final de la película, sí la tuvo en cuenta como documentación durante la preparación del rodaje.

Es una adaptación de una de las historias más importantes del personaje, la muerte de Gwen Stacy a manos de Green Goblin. Pero se trata de una adaptación que lleva a la pantalla solo parte de la trama, dejando el trasfondo y centrándose en la relación de tres personajes: Gwen Stacy, Peter Parker/Spider-Man y Norman Osborn/Green Goblin. La historia original, escrita por Gerry Conway y dibujada por Gil Kane, tiene como trasfondo un ataque psicótico por parte de Harry Osborn, el mejor amigo de Peter Parker, tras haber tomado LSD. El padre, Norman/Green Goblin, lo echa de casa cuando estos están visitando al joven. Peter Parker se dirige al Daily Bugle, periódico en el que trabaja como fotógrafo *freelance*, con un malestar que lo tiene desorientado. Mientras, Norman Osborn recuerda su pasado como su *alter ego*, Green Goblin, y reconoce a Spider-Man como su enemigo y como responsable de los problemas de su hijo. Entonces decide vengarse asesinando a la actual novia de Peter Parker, Gwen Stacy, con lo que como concluye el número 121. El siguiente número, que cierra esta historia, es la venganza de Peter Parker, este busca por toda la ciudad al villano ya sea como Norman Osborn o como Green Goblin. Cuando lo encuentra en su guarida, pelea con este y acaba matándolo. Al final hay un epílogo en el que aparece Mary Jane Watson, una antigua amiga de Parker.

El medimetraje de Poole se centra en tres personajes y omite tanto la trama de la drogadicción de Harry como la aparición de Mary Jane. La historia se inicia con Spider-Man persiguiendo a unos delincuentes y luego yendo a una cita con Gwen Stacy. En un restaurante, su sentido arácnido le advierte de la presencia de Norman Osborn, que ha sido dado de alta del psiquiátrico en el que estaba ingresado, lo cual también difiere del original. Cuando Osborn llega a casa y no encuentra a su hijo piensa que le ha sucedido algo, pero lee noticias sobre un incendio en un edificio durante un combate entre su alter ego y el de Peter Parker. En ese momento, pierde la cabeza, se dirige al almacén donde tuvo lugar la pelea, que es la guarida de Green Goblin. Una vez disfrazado como tal y equipado con sus calabazas explosivas y su aerodeslizador, secuestra a Gwen en su apartamento, escena esta que tampoco se encuentra en el cómic. A partir de aquí todo se desarrolla más o menos como en la historieta de Conway y Kane, pero centrándose en los tres personajes principales, pues Harry tan solo aparece de manera testimonial. La escena de la muerte de Gwen y el primer enfrentamiento de los protagonistas transcurre en la azotea de la casa de la chica, mientras que originalmente era en un puente; y la pelea final en la que muere Green Goblin tiene

lugar en un almacén con el aerodeslizador clavándose en el cuerpo del villano, al igual que en el cómic. Solo hay tres de innovaciones: en mitad de la disputa, una explosión deja medio descubierta la cara del héroe arácnido; el final se sitúa en un cementerio, donde Parker pronuncia un soliloquio en torno a su sentido de la responsabilidad; y, en cuanto al aspecto del protagonista en su identidad común, se toma como referencia al Spider-Man de Todd McFarlane, uno de los dibujantes de cómics más populares en los años noventa y que había dibujado al personaje en cuestión durante una temporada reciente.

Técnicamente se pueden apreciar algún fallo de *raccord* con las luces y algún salto de eje, pero no hay desenfoque ni miradas a cámara. Se trata de un texto que funciona a nivel de capital de conocimiento, en cuanto a que es imprescindible dominar el texto, ya que refocaliza el texto principal a través de tres personajes y sigue teniendo la misma validez que el texto original.

12.7.2.- *Troops*.

Si bien *The Green Goblin's Last Stand* es un *fan film* clásico en el sentido de la palabra, es decir, que coge un texto y lo adapta a través de una visión propia, ya sea copiándolo plano por plano, rememorando partes del mismo, parodiándolo o intentándolo trasladar de una manera más o menos personal; los *fan film* que se realizaron a partir de ese momento son intertextualmente más complejos. En 1997 se estrenó un cortometraje que abriría una nueva era dentro de este modo: se trata de *Troops*, de Kevin Rubio, el primer *fan film* moderno. La modernidad de este *fan film* se debe a varios motivos:

- Es el primero en utilizar todos los medios que están a su alcance, partiendo de Internet como plataforma para publicitarlo.
- Emplea la parodia para hacer un texto que encaja como intercuela dentro de la primera película; es decir, tiene un trasfondo serio que se puede entender como canónico.
- Utiliza dos textos para explicar una historia que funciona a dos niveles.
- Su estreno coincide con el vigésimo aniversario del estreno de la primera película de la saga, justo cuando se van a lanzar las Ediciones Especiales, que

son las que han quedado como canónicas, a modo de antesala del estreno del *Episodio I*.

- Se aprovecha el evento fan por excelencia en Estados Unidos para estrenarlo: la Comic Con de San Diego.
- El trabajo es resultado de una intersección entre profesionales y amateurs, sobre todo en la postproducción.

Kevin Rubio forma parte de una generación que ha crecido con la mitología creada por George Lucas como base cultural y referencial, pero solo con las películas de la trilogía original y no todo el universo ficcional (Joly-Corcoran y Ludlow, 2013: 33). Trabaja en el medio y conoce cómo funciona la industria desde dentro. Lo que empieza como una broma entre compañeros de trabajo (Rubio, 2009) acaba siendo una tarjeta de presentación para progresar y darse a conocer (Rubio, 2008). Como se ha dicho en relación con los rasgos que hacen de este *fan film* el primer texto moderno dentro de este modo audiovisual, la colaboración con profesionales resulta fundamental, sobre todo en la fase de postproducción. Entre ellos están Shant Jordan y Patrick Perez, de Netter Digital, creadores de imágenes generadas por ordenador para la serie *Babylon 5*. El otro factor diferencial es la distribución a través de Internet, lo cual hace del estreno y la copia “física” algo secundario²⁵⁹. Pese a su estreno el 18 de julio de 1997 en la Comic Con de San Diego, este *fan film* es más reconocido como un fenómeno viral, posiblemente uno de los primeros de la época de Internet. *Troops* separa dos épocas, la de preInternet y la de Internet; y, dentro de esta última, pertenece al periodo preYoutube. Esto se debe a que Kevin Rubio hizo un uso intensivo y extensivo de los medios electrónicos que había en ese momento, cuando lo más parecido a las actuales redes sociales eran los foros, las *newsletter* y LiveJournal. Otro factor por el que este *fan film* es muy importante es que origina un subgénero dentro de aquellos dedicados a *Star Wars*, concretamente a los Stormtroopers, en el que se incluyen títulos como *I.M.P.S.: The Relentless* (Eric Hilleary, Nathan Pata y Dave Max, 2005) o *Trooper Clerks* (Studio Creation, 2003)²⁶⁰.

²⁵⁹ Aunque la película tardaba en descargarse unas 24 horas, ya que la velocidad de la red en aquel momento era de 28 o 56 kbps (Rubio, 2008).

²⁶⁰ Mezcla el universo ficcional creado por George Lucas con la película independiente *Clerks* (Kevin Smith, 1994).

Troops combina dos textos que, en ese momento, gozaban de gran popularidad. *Cops* (20th Century Fox Television, 1989-) es uno de los factuales más imitados a nivel internacional: en él, un equipo de televisión acompaña a policías estadounidenses mientras realizan su labor. Rubio adoptó ese formato para crear una parodia sobre ese programa, como si este se emitiera en el universo ficcional de *Star Wars*: *Troops* en vez de *Cops*. A eso hay que añadir que se trata de una intracuela, también conocida como escena perdida o *fix-it scene*, que funciona dentro del universo canónico, concretamente en el *Episodio IV* de la saga.

Troops se inicia con un *opening* en el que se utiliza la misma canción que el del programa original, “Bad Boys” de Inner Circle, incluyendo imágenes que aparecerán a lo largo de la emisión y algunas inéditas en las que aparece Bobba Fet, uno de los personajes más característicos de la saga. También hacen un guiño a *Cops* cambiando la frase final en *voice over* del *opening*: mientras que el programa original se inicia con la afirmación “Cops is filmed on location as it happens. All suspects are considered innocent until proven guilty in a court of law”; en el cortometraje de Rubio se cambia por “Troops is filmed on location with the men of the Imperial Forces. All suspects are guilty--period! Otherwise, they wouldn't be suspects, would they?”. La situación política de la ficción en la que se inserta este *fan film* es de corte totalitario, de ahí el cambio en esta declaración inicial. En cuanto a la narración, se introduce a través de dos intervenciones de los Stormtroopers del Blacksheep Squadron: una es con los Jawas, una especie de reducido tamaño dedicada al comercio de tecnología de segunda mano, que venden los andróides a la familia de Luke Skywalker, protagonista de la película. Los soldados van a interrogar a un par de Jawas para ver qué hacen con un robot, hasta que estos se intentan fugar y son tiroteados por los *troopers*, quienes, para no dejar huellas, destrozan el vehículo y matan al resto de seres de esa especie; en la película original podemos ver las consecuencias de esta matanza.

La segunda intervención es con Lars y Beru, los tíos de Luke: los *troopers* son avisados de que hay una disputa doméstica; cuando llegan allí, están discutiendo porque el protagonista ha desaparecido y ella le echa la culpa a su marido. Durante la riña hacen explotar una bomba y los dos mueren, con el mismo resultado que en el caso anterior: en el film de referencia podemos ver los resultados de esa situación. Al final, se oye un aviso de la central acerca de un disturbio en la cantina de Mos Eisley, lugar donde Luke y Obi Wan se encuentran con Han Solo y Chewbacca.



Fig. 64.- Imágenes de *Troops*.

Estas dos escenas principales se complementan con testimonios de los Stormtroopers hablando como si fueran agentes de proximidad de una ciudad al uso, diciendo frases como “we know everybody, everybody. I feel I can make the difference here”. Para darle un toque más próximo al formato televisivo, aparecen rótulos sobrepuestos que indican las localizaciones, el nombre del oficial y el rango que tiene en su escuadrón; los textos están escritos en el lenguaje del Imperio, una *conlang*, y en inglés.

12.7.3.- Distribución, exhibición y media.

Aprovechando que *Troops* es el *fan film* que canaliza el cambio sobre cómo deben ser distribuidas estas producciones, vamos a repasar las formas en que, hasta este momento, ha tenido lugar la exhibición de contenidos creados por los fans. Como se ha mencionado a lo largo de esta segunda parte, los *fan films* tienen grandes dificultades para poder ser exhibidos por las vías convencionales. La repercusión de producciones no profesionales en Internet es tal que, en agosto de 2001, los grandes estudios comenzaron a elaborar planes para ajustarse a los contenidos bajo demanda principalmente centrados en el software antipiratería (Wasko, 2002: 197). Al no poder recaudar dinero por su naturaleza alega o ilegal, los productores de *fan films* han tenido que crear y buscar espacios exclusivos para su exhibición. Han evolucionado a lo largo del tiempo hasta el punto de encontrar tres grandes sitios: casas de particulares; convenciones y encuentros de fans; e Internet.

En el caso de las casas particulares, se debe a que muchos *fan films* surgen como un juego familiar hecho para el consumo privado y para ser visionados tan solo por los participantes, allegados y amistades. Los medios técnicos han variado en función de la época: VCR, DVD, archivos de vídeo, etc.

Como se vio en el apartado dedicado a los contenedores, las convenciones se han convertido en el gran escaparate de los contenidos generados por los fans y, por supuesto, también para los *fan films*. Cada vez más convenciones programan entre sus actividades la proyección de estas películas. Lucas entregaba los premios a las mejores producciones de aficionados relacionadas con *Star Wars* en la Comic Con de San Diego; ahora lo hace en una convención temática oficial sobre *Star Wars* que se celebra en Anaheim. La convención de San Diego, la más popular que hay en Estados Unidos sobre cómics y cultura popular, fue, en su momento, uno de los escaparates más importantes para la exhibición de este tipo de películas a nivel mundial.

Sin embargo, la red es indudablemente el espacio más utilizado por los realizadores de *fan films*, tanto de aquellos que podríamos calificar de amateur/caseros, como de los que tienen un perfil más profesional. Eso se debe a que la red permite viralizar contenidos fácilmente: Internet no se utiliza tan solo para la exhibición, sino que también da la posibilidad de distribución del material con un coste cero para los productores. Los realizadores ofrecen desde sus páginas la posibilidad de descargar el *fan film* en múltiples formatos y, en muchos casos, se ofrece la opción de obtener la banda sonora, las carátulas, el *making of*, etc. En definitiva, se trata de la misma política por la que apuestan las grandes productoras: ofrecer el máximo de extras para atraer al consumidor. Estos sitios web ofrecen los medios necesarios para ver los videos en *streaming*, de manera que no existe la obligación de descargarlos.

Hay páginas dedicadas a recopilar *fan films* y otros tipos de vídeos. Las principales son www.fanfilms.net y www.fanfilmfollies.com, portales exclusivos cuya misión es clasificar estas producciones por temáticas y ofrecer los vínculos tanto para el visionado de las piezas como para las páginas principales de los realizadores de las obras. Funcionan también a modo de historiales y repositorios ya que, aunque el *fan film* sea borrado, tenga cierta antigüedad o desaparezca en la página creada *ex profeso* para alojar el video, se conserva una ficha del mismo.

Desde 2005, YouTube es el portal donde podemos encontrar la gran mayoría de *fan films*: independientemente del perfil de producción, todo el mundo puede subir sus creaciones sin coste alguno, crearse un canal, dar a conocer el contenido producido y utilizar las herramientas que aporta la plataforma para viralizar dichos videos. Cuando, en septiembre de 2010, escribíamos las palabras *fan film* en el motor de buscador del portal, nos aparecían 126.000 resultados, mientras que, en julio de 2015, ascienden a 3.710.000, lo cual nos da una idea no solo del crecimiento en la producción de estos contenidos, sino también de la importancia que tiene esta plataforma para los realizadores y productores. Sin embargo, al igual que en el caso de los *fan vids*, YouTube puede eliminar contenido de manera unilateral. Otro portal de videos utilizado regularmente por los realizadores de *fan films* es Vimeo, cuyo estándar de calidad de imagen es superior al de YouTube; además, da la posibilidad de descarga directa y de poner los contenidos en visionado previo pago, ya sea en modo de alquiler o de compra. El perfil de usuarios de esta plataforma es más profesional que el de You Tube.

La exposición pública global que Internet otorga a los *fan films* ha dado lugar a que algunas compañías hayan hecho gala de una considerable apertura de miras al convocar concursos que funcionan a modo de sanción por parte de los propietarios de los derechos hacia dichos contenidos. El más conocido es el de *Star Wars*, aunque también destacan el mencionado anteriormente de la serie británica *Enano Rojo* y el de *Dungeons & Dragons*. En 2008 ha tenido lugar el primer concurso Halo: Recut²⁶¹: se trata de una convocatoria oficial impulsada desde la página de XBox en la que se anima a los seguidores del videojuego *Halo* a hacer un *fan film* sobre el mismo. Desde su página se podían descargar algunos recursos útiles, como efectos de sonido.

El Scud Fan Film Contest²⁶² es un concurso en el que los participantes han de crear un *fan film* del cómic *Scud the Disposable Assassin* (Fireman Press, 1994-1998; Image Comics, 2008), personaje creado por Rob Schrab. Y al amparo del estreno del filme *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), basada en el cómic homónimo de Alan Moore y Dave Gibbons (DC Comics, 1986-1987), se lanzó otra convocatoria para realizadores aficionados. Los productores de la adaptación cinematográfica pusieron a disposición del público una serie de materiales para que los aficionados creasen una serie de anuncios situados en 1985 sobre productos de Industrias Veidt, empresa ficcional de

²⁶¹ <http://www.xbox.com/en-GB/halorecut> [Consulta 17/05/2008]

²⁶² <http://www.robschrab.com/> [Consulta 03/02/2009]

esta narrativa. El premio consistió en videocámaras, pósteres filmados por el director, etc. Otras propuesta interesante fue el Backyard Fan Film Contest, convocado por Lucasfilm para que los trabajadores de la empresa pudiesen hacer sus propias películas con un presupuesto cero²⁶³.

Sin embargo, la iniciativa más novedosa viene celebrándose desde el año 2012: el Lost Episode Film Festival Toronto²⁶⁴, una convocatoria en la que tienen cabida *fan films*, episodios y clips que parodien series de culto, suecadas, tráileres falsos, etc.

Propiciado por Internet no solo ha llegado cierta democratización en la exhibición, sino también la aparición de prensa especializada que, a la par, son fans de los textos originales y que ven en este modo una práctica afín a sus intereses. Estos van desde blogs, a *podcasts*, pasando por revistas digitales en formato PDF.

Entre los blogs, destacó, hasta aproximadamente 2010 Fan Cinema Today, de Clive Young. Su autor recogía todas las novedades con respecto al mundo de los *fan films*, gran parte de los cuales eran de producción estadounidense, que es la que tiene mayor exposición. En cuanto a prensa escrita, destacan los siete números autopublicados de *Fan Films Quaterly*, de David Noble (2005-2007). En la actualidad uno de los sitios web más activos es el mencionado Fan Film Follies, una página dedicada a vincular estos contenidos que están por la red y a realizar *podcasts* sobre las novedades de la página, rodajes, etc.

12.8. Los *fan films* en el siglo XXI: una puerta abierta para todo tipo de fans.

Los *fan films* producidos a lo largo del siglo XX recorren el camino que va desde el cine doméstico, pasando por el amateur hasta ir profesionalizándose poco a poco. Pero, de ninguna de las maneras, el total de los *fan films* contemporáneos es profesional en cuanto a acabado técnico y producción. Siguen habiendo y siguen realizándose muchos, la gran mayoría, con poco presupuesto y sin más motivación que las ganas de hacerlo, pasárselo bien o rendir tributo al texto original. Pero podría parecer raro considerar que una película de estas características realizada por un profesional pueda ser considerado como *fan film* o formar parte de la producción del *fandom*. Como se vio en el capítulo 2, la consideración de fan es poliédrica y depende del continuo en el que

²⁶³ https://www.youtube.com/watch?v=bSE_f82qMPM&index=3&list=PLE2ECDC33C724218B [Consulta 08/06/2015]

²⁶⁴ <http://www.lostepisodefest.com/2015/index.html> [Consulta 08/06/2015]

se halle, siendo el de producción uno a tener en cuenta. En este último bloque, destinado a realizar una definición histórica de los *fan films*, se van a analizar cuatro producciones con perfiles distintos: *Batman: Dead End* (Sandy Collora, 2003), *The Call of Cthulhu* (Andrew Leman, 2005), *Star Wreck: In the Pirkinning* (Timo Vuorensola, 2005) y *Power/Rangers* (Joseph Kahn, 2015). Cada uno de ellos representa una forma profesionalizante de aproximarse al *fan film*: Collora es un profesional del medio, pero solo en el ámbito del diseño y los efectos especiales; Leman dirigió su adaptación de una obra de H.P. Lovecraft producida por una asociación de admiradores de la obra de este escritor estadounidense; Vuorensola representa la tradición de fans más clásicos con una larga evolución hacia la profesionalización; y en el caso de Kahn, no estamos hablando de directores sino de un productor que supervisa la creación de un nuevo universo donde desarrolla personajes ajenos bajo un punto de vista creativo personal. Y, para acabar, nos detendremos en el proyecto de creación colaborativo *Star Wars Uncut*, que recupera ciertos aspectos de los *fan films* amateurs.

12.8.1.- *Batman: Dead End*.

Junto con *Troops*, *Batman: Dead End* es uno de los *fan films* que más ha contribuido a la popularización de este modo de cine. Batman es uno de los personajes favoritos del *fandom*, pero las reacciones de este público ante las adaptaciones cinematográficas no habían sido muy favorables. En particular, *Batman Forever* (1995) y *Batman & Robin* (1997), ambas dirigidas por Joel Schumacher, tenían un enfoque pop destinado a todos los públicos, mientras que, en los cómics, el personaje ya había girado hacia un tono más oscuro, a causa, sobre todo, de la obra *Batman: el regreso del Señor de la Noche* (*Batman: The Dark Knight Returns*, 1986), de Frank Miller. Por otro lado, nadie se había atrevido a mezclarlo con personajes de otras franquicias en una adaptación cinematográfica.

Sandy Corolla había trabajado en películas como *Desafío Total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) y fue el diseñador del logotipo de *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993). En 2000 dirigió el cortometraje *Solomon Bernstein's Bathroom* y algunos anuncios mientras continuaba, en paralelo, su labor como creador de efectos especiales. Así pues, tiene un tripe perfil: conoce el medio; reconoce el potencial del público; y es lector asiduo de cómics. Tras la pobre recepción de la última película de Batman hasta esas fechas (Young, 2008: 189), planeó lo que, en los cómics

comerciales, sería un *crossover* millonario pero muy difícil de convertir en una película oficial. Haría que Batman y su archienemigo, el Joker, se encontrasen con personajes de otras dos franquicias: Aliens y Predators. En lo más básico nos encontramos con un *fan film* que recupera la esencia de los que antaño rodaba Don Glut, en los que una premisa argumental mínima valía para que los protagonistas se enfrentasen entre ellos.

La historia de *Dead End* es la siguiente: Batman persigue al Joker hasta un callejón y, cuando ya lo tiene acorralado, el villano es atrapado por un Alien; Batman intenta derrotar al xenomorfo, pero es un Predator quien lo elimina; se inicia entonces un nuevo combate hasta que llegan a un callejón sin salida en el que Batman se encuentra atrapado entre Aliens y Predators. Este cortometraje es, sobre todo, un ejercicio de estilización de un personaje que, en sus adaptaciones cinematográficas se había quedado atrapado en lo pop. Aquí recoge, en parte, la herencia de Miller y la visión que el dibujante Alex Ross tiene de este héroe, combinadas con un montaje ágil y con calidad de cine profesional. A pesar de las posibilidades que, a esas alturas de siglo, existen para grabar en formatos asequibles, Collora decidió hacerlo en 35 mm (Ibídem: 191); en cierta manera, este director cerró un periodo que se había iniciado en 1923, cuando se estandarizó el cine amateur y casero con los 16 mm, reservando la película de 35 mm para producciones profesionales. La interpretación corrió a cargo de actores profesionales, al igual que en los otros ámbitos de esta producción. Como Kevin Rubio, Collora conocía el potencial de su trabajo: de algún modo, es una versión de Batman deseada por él como lector de cómics y entiende que puede suceder lo mismo con otros lectores fans del personaje, de ahí que lo estrenase en la ComicCon de San Diego de 2003.

Collora no solo no recibió carta alguna de cese y desistimiento por la exhibición del cortometraje²⁶⁵, sino que, tres años después, le ofrecieron dirigir el *remake* de *La mujer y el monstruo* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) y una adaptación de *Shazam*, pero finalmente no se llevaron a cabo²⁶⁶. Tras el estreno de la cinta de Batman, volvió a la Comic Con con su nuevo cortometraje, *World's Finest*, titulado como una cabecera de DC comics, protagonizada por Batman y Superman. Se

²⁶⁵ No había pasado lo mismo con el corto de Marc Kimball *Superman, the Super8 Movie* (1980), que sí la recibió en su momento. De estas actitudes se adivina el carácter errático e indefinido de la posición que la industria tiene frente a estos contenidos.

²⁶⁶ En 2010 dirigió su primer y único largometraje por el momento, *Hunter Prey*.

trata de un tráiler cinematográfico de una película inexistente, en la que aparecen dichos superhéroes más Lex Luthor, némesis del segundo. Este cortometraje fue exhibido en la edición de ese año de Comic Con junto con otros *fan films*, pero, esta vez, Warner Bros y DC sí mostraron su desacuerdo con ese tipo de producciones enviando un comunicado para evitar que se proyectase en ese evento (ibid.: 199). A partir de ese momento, los gestores de esta convención decidieron no programar la proyección de *fan films* como parte de las actividades de la misma. La maniobra de Warner se puede entender desde un punto de vista comercial: ese mismo año se estrenaba *Catwoman* (Pitof, 2004) y posiblemente no querían que ningún *fan film* con un nivel de producción y una estética tan cuidada como *Batman: Dead End* ensombreciera a dicha película.



Fig. 65.- Imágenes de *Batman: Dead End*.

12.8.2.- *The Call of Cthulhu*.

El siguiente caso es *The Call of Cthulhu* (2005), de Andrew Lehman, una adaptación del relato del mismo nombre escrito en 1926 por H.P. Lovecraft y publicado en el verano de 1928 en *Weird Tales*. Este mediometraje de 47 minutos de duración ha tenido una vida comercial por festivales de cine y también está en venta en formato DVD. En principio, dado que una de las características de los *fan films* contemporáneos es que no pueden sacar provecho económico, es extraño considerar dicho apelativo para *The Call of Cthulhu*. De hecho, no está catalogada como tal, pero tiene dos factores que sí hacen que esta adaptación pueda ser tratada como un *fan film*. En primer lugar, es un texto derivado, una adaptación de una obra que es de dominio público en Estados

Unidos, ya que fue legalmente publicada en ese país antes de 1964 y el copyright no fue renovado, según la U.S Copyright Office. Además, los que han producido el film son fans, concretamente la H. P. Lovecraft Historical Society, una asociación destinada a expandir el conocimiento sobre la obra de este autor estadounidense. Este colectivo incluye un colectivo de rol en vivo, pero son conocidos por generar contenidos en torno al universo ficcional de este autor: radiodramas, música²⁶⁷ y películas. Entre estas, encontramos: *The Testimony of Randolph Carter* (Andrew Leman, 2000)²⁶⁸, *The Call of Cthulhu* y *The Whisperer in Darkness* (Sean Brannery, 2011)²⁶⁹.

Este medimetraje es una adaptación más o menos fiel del relato original en la que lo que realmente importa es que los creadores decidieron darle la forma de una película de la era del cine mudo: es en blanco y negro; se simula que la película está rayada y que se ha filtrado un pelo en el proyector; el diseño de los intertítulos y la tipografía utilizada se asemejan a los de las películas de ese periodo. También imita otros aspectos del cine mudo, como los maquillajes, los tipos de plano y las cortinillas. Todo está pensado como si hubiese sido una película producida en 1926, pero se insertan planos que tienen una realización más contemporánea.



Fig. 66.- Imágenes de Cthulhu.

²⁶⁷ Que distribuyen a través de su propio sello discográfico, Mythophone.

²⁶⁸ <http://www.cthulhulives.org/HPLHSPress/TTORC.html> [Consulta 17/05/2015].

²⁶⁹ <http://cthulhulives.org/Whisperer/castcrew.html> [Consulta 17/05/2015].

Por otro lado, respeta la estructura canónica de los tres actos aprovechando que el relato original está dividido en tres capítulos breves. La historia está narrada a través de un *flashback*, en el que un hombre que parece recluido en un psiquiátrico le cuenta a otro una investigación que inició su tío y que el protagonista finalizó sobre una misteriosa escultura. El hombre empieza a estudiar los papeles que su tío moribundo le ha dejado y se interesa por la historia de un artista que tenía sueños con una ciudad onírica. El segundo *flashback* es el de un inspector de policía que porta un ídolo de piedra que era venerado por un culto de asesinos; y el tercer *flashback* es la historia de unos marineros que llegan a una isla donde el dios antiguo Cthulhu despierta y mata a todos excepto a dos. El protagonista recupera el diario de los marineros y pierde la cabeza. Como en cualquier adaptación, hay una serie de licencias, por ejemplo: mientras que en la obra original el tío del protagonista es presuntamente asesinado por los seguidores del culto a Cthulhu, en la película muere mientras duerme; y, en la obra original, el narrador no acaba en un hospital psiquiátrico como en el *fan film*.

12.8.3.- *Star Wreck*.

El caso de *Star Wreck: In the Pirckining* es totalmente diferente a los dos casos anteriores: se trata de la culminación de una serie de *fan films*; es de origen finlandés y raramente estas producciones tienen mucha repercusión si no proceden de Estados Unidos; y crea una narrativa propia que amalgama textos de diferentes orígenes. El total de la saga *Star Wreck* consta de siete títulos que recogen todas las tendencias a la hora de realizar *fan films* desde inicios de los noventa hasta nuestros días, pasando de lo amateur al producto profesional.

La primera entrega es *Star Wreck* (Samuli Torssonen, 1992), un cortometraje de animación realizado *frame a frame* utilizando como interfaz de creación el videojuego *Star Control* (3DO, 1990). En este, los Plingons atacan la tierra y la nave USS Kickstart, capitaneada por Pirk va en su búsqueda. Se trata de un *fan film* hecho con pocos recursos en el que solo aparecen las naves y los diálogos, basados en bromas y chistes bastante vulgares, son en *over*. Para incidir en el aspecto cómico, se cambian los nombres de algunos personajes y especies, por ejemplo: Klingon por Plingon; y Kirk por Pirk. La segunda entrega es *Star Wreck II: The Old Shit* (Samuli Torssonen, 1994), secuela en la que aparecen personajes, pero también renderizados en 3D. El *leit motiv* de

la historia son los chistes, los golpes y los malentendidos: el enfrentamiento con los Plingons da lugar a una serie de situaciones cómicas. Siguen haciéndose bromas con los nombres de los personajes: Puhura en vez de Uhura; y Fukov en lugar de Checkov. La tercera parte de esta serie es *Star Wreck III: Wrath of the Romuclans* (Samuli Torssonen, 1994), realizada con animación por ordenador, rústica pero mejor que la entrega anterior, por lo que podríamos afirmar que hay una curva de aprendizaje por parte de estos fans. Aquí se empiezan a fusionar personajes de dos series de *Star Trek*: *The Original Series*, y *The Next Generation*. La historia gira en torno a una misión de la tripulación de la nave, pero al final todo se centra en las bromas sobre el ego de los personajes y en los errores que cometen. En *Star Wreck IV: The Kilpailu* (Samuli Torssonen, 1996), cambian el software y utilizan Ferret Graphics para la animación en 3D. Aquí, la nave Kickstart es enviada a una competición contra los Zauquons, mientras Mr. Spook se va a su planeta Vulgarus y, en su lugar, entra Mr. Info, un robot inmune a los insultos de Pirk. Encontramos un salto cualitativo en los gráficos de las naves y del diseño de personajes. Esta entrega cerraría el periodo de animación por ordenador, pues, a partir de la quinta entrega, se trabajará con actores y las historias serán más elaboradas.



Fig. 67.- Evolución de *Star Wreck*.

Star Wreck V: Lost Contact (Rudi Airisto, 1997) es la primera producción de este grupo en imagen real, grabada con croma para insertar en postproducción los escenarios de fondo. Se combina el humor de las entregas anteriores con “pornografía” de efectos especiales y escenas de acción. Se trata de una parodia de la película *Star Trek: First Contact* (Jonathan Frakes, 1996), en la que la tripulación de la Enterprise viaja al pasado hasta el momento en el que se produce el primer contacto con una especie extraterrestre. En esta parodia se trasladan a los noventa a un concierto de música heavy y, aprovechando la situación, combaten a los enemigos, los Korg, a golpe de guitarra. Al final, parte de la tripulación se queda atrapada en el pasado, entre ellos el

capitán Pirk. La siguiente producción es una intercuela situada entre la cuarta y la quinta entrega de esta saga: se trata de *Star Wreck 4 ½: Weak Performance* (Atte Jonsen, 2000), producida posteriormente para cuadrar la cronología entre las películas de animación. En esta se utilizan las mismas técnicas que en la anterior: croma para los fondos; la grabación de exteriores es un pobre; se utiliza metraje de otros *fan films*; y se incluye una parodia de Indiana Jones en mitad del metraje.



Fig. 68.- Imágenes de *Star Wreck: In the Pirckining*.

La última entrega es *Star Wreck: In the Pirckining* (2005), de Timo Vuorensola, que es también la que da sentido a esta saga iniciada en 1992. Se trata de una continuación directa de la quinta entrega, en la que unos cuantos tripulantes, todos oficiales de alto rango, se han quedado atrapados en la Tierra de los años noventa. La primera parte de la película tiene un desarrollo argumental claro y continuista con respecto al resto de entregas: cuando Pirk ya ha tocado fondo, decide reunir al resto de la tripulación para encontrar una salida a su situación; buscan los restos de su nave y se alían con el gobierno ruso para la construcción de una flota estelar con la que hacerse dueños de la tierra; una vez conquistado el planeta, se deshacen del presidente ruso y Pirk se convierte en emperador. La segunda parte gira en torno a un conflicto armado entre la armada estelar de Pirk, derivada del universo *Star Trek*, y otra derivada del universo de *Babylon 5*. En este bloque de la narración se trata de mostrar los efectos especiales en el diseño de naves y explosiones, combinado con el humor que caracteriza a estos creadores. Finalmente, tras salir victoriosos del conflicto, vuelven a retroceder 11.000 años en el pasado. Los interiores de las naves son en parte atrezzo y en parte CGI insertado a través de croma.

La última película de la saga *Star Wreck* pone de manifiesto algunos aspectos de estos contenidos generados a espaldas de la industria: la capacidad de crear universos propios a partir de textos primarios, la formación de un *fandom* en torno a un texto terciario y que se produzcan textos derivados de este como la serie de animación *Star*

Wreck Asskicker (Toni Hirvikorpi ,2001) y una segunda parte de la película titulada *Star Wreck 2π: Full Twist, now!* (Fabienne Gschwind, 2012). También publicaron en formato PDF un juego de rol basado en la franquicia, consiguieron obtener beneficios a través de la venta de la película en DVD y un pase por la televisión pública finlandesa²⁷⁰. Se trata de un nuevo modelo de producción que apunta a una profesionalización definitiva para los creadores de estos contenidos, que son capaces de crear en su entorno lo mismo que los textos oficiales.

12.8.4.- *Power/Rangers*.

Power/Rangers es un *fan film* de Adi Shankar, productor de los largometrajes comerciales *Dredd* (Pete Travis, 2012), *Gangs of Wasseypur* (Anurag Kashyap, 2012) y *Broken City* (Allen Hughes, 2013). Shankar reimagina universos de terceros con una visión propia, para lo cual decide darle valor creando lo que ha denominado como *bootleg universe* (universo de contrabando). Entre los cortos que forman parte de este nos encontramos: *The Punisher: Dirty Laundry* (Phil Joanou, 2012); *Venom: Truth in Journalism* (Joe Lynch, 2013); el proyecto *James Bond: In Service of Nothing* (Tyler Gibb, 2015); y *Power/Rangers*, en la que reescribe la popular serie de los noventa, destinada originalmente a un público infantil. Para ello, Shankar cuenta con un equipo profesional, empezando por el director Joseph Kahn, realizador que ha dirigido videoclips de estrellas de la música como Britney Spears o Taylor Swift; por otro lado, con actores como Kate Sackhoff y James Van Der Beek²⁷¹. El acabado técnico final hace suponer que todo el equipo que ha trabajado es profesional.

En esta recontextualización vemos a los que, en su momento, pertenecieron al equipo de luchadores ya adultos, todos con un pasado traumático, tanto por haber pertenecido a los Power Rangers, como por otras experiencias: muertes de compañeros, drogas, violencia, etc.; incluso algunos han pasado a trabajar con el enemigo. Es un relato para los antiguos fans de la serie ya adultos, al igual que el productor del film (Shankar, 2015). A pesar de tener una base argumental clara, al final deriva en un alarde de efectos especiales y guiños a los conocedores del universo Power Ranger canónico. El relato es una serie de *flashbacks* que se articulan a través de un interrogatorio entre

²⁷⁰ <http://www.starwreck.com/wp/> [Consulta 12/02/2014].

²⁷¹ La primera es una de las actrices del *remake* de *Battlestar Galactica* y él es el actor principal de *Dawson crece* (*Dawson's Creek*, WB, 1998-2003).

Rocky, que trabaja para el Machine Empire, y la antigua Power Ranger Rosa, Kimberly, que está presa del primero.

A diferencia del resto de *fan films* vistos hasta el momento, también teniendo en cuenta los de este apartado, es el único destinado a ser visto por Internet. El resto ha utilizado la red como una vía de exhibición más, pero no la única, sino para complementar los visionados convencionales en convenciones y eventos similares. En el caso de *Star Wreck: In the Pirkinning*, se utilizaba como medio de descarga, no para visionado streaming. *Power/Rangers* se estrenó en YouTube el 23 de febrero de 2015 y el 9 de julio de 2015 llegó a la cifra de 15.148.271 visionados, a los que hay que sumarle 1.300.000 en la plataforma Vimeo. Esto demuestra las posibilidades que ofrecen estos contenidos en cuanto a interés por parte de otros fans, la viralidad de un video a través de plataformas y redes, y la capacidad de reactivar el interés sobre una franquicia. También supone un globo sonda para conocer el interés sobre un producto concreto.



Fig. 69.- Imágenes de *Power/Rangers*.

12.8.5.- Descargo de responsabilidad

Los *fan films* suelen incluir al principio, al final o en ambos momentos, un descargo de responsabilidad sobre el resultado final para evitar problemas legales. Incluso en *fan films* “profesionales” como este último aparece uno al principio:

The following is an independently produced “Bootleg Universe” video that is not in any way associated with, or endorsed by Saban Brands, SCG Power Rangers LLC or any of their affiliated companies. The video contains graphic violence, nudity, sexual situations & drug use, and is intended for mature audiences only. Viewer discretion is strongly advised.

Al final del mismo también se puede leer:

DISCLAIMER: POWER/RANGERS is a non-profit film for private use only, and is not for sale or resale. It is strictly for the promotional use of the filmmaker. It is in NO way endorsed by Lionsgate or Saban Brands nor is it intended to undermine or compete with any existing or forthcoming material. POWER/RANGERS is created for fun and should not be sold, rented or used for anything of the sort. Joseph Kahn and Adi Shankar make no claim to any of the characters, locations, storyline, props, costume designs, logos, names or situations that are trademarked, copyrighted or otherwise protected by the federal, state, international or other intellectual property law. This film is produced solely for the personal enjoyment of the cast, crew and any other Power Ranger fans. No copyright infringement is intended or implied.

Se trata de una afirmación que, por un lado, desvincula el producto de los poseedores de los derechos y de la posibilidad de apropiación por parte de los productores. Por otro lado, declara que es un film hecho por el gusto de hacerlo, es decir reconoce el origen de los personajes, situaciones, logos, etc.; así como la finalidad lúdica a la hora de utilizar todos esos elementos. En la descripción de Vimeo afirman explícitamente que este cortometraje es un *fan film*.

Por lo general, el descargo de responsabilidad suele ser más simple que los vistos anteriormente, siendo esta la fórmula más habitual: “The following preview must be considered just a fan film, a non-profit making production created for fun You can download it for free at...”.

12.8.6.- *Star Wars Uncut*.

Estos últimos cuatro *fan films* han abandonado por completo el cine amateur y han entrado de pleno en el cine de factura profesional, pero con pocas posibilidades de explotación convencional. A nivel técnico no existen los ‘errores’ que definen el cine doméstico y que, a veces, traspasa al amateur: fallos de composición, movimientos de cámara defectuosos, desenfoques, fallos de *raccord*. Y en el ámbito de la actuación desaparecen las miradas a cámara y las sobreactuaciones. El acabado final tras la postproducción es profesional, en contraste con muchos *fan films* en los que esa fase final se limita a editar el video y ponerlo en orden cronológico.

Tras ver estos casos de *fan films* profesionales con unos acabados que no distan de los del cine comercial, vamos a analizar, dentro de este periodo, un *fan film* colaborativo, que implica utilizar las nuevas tecnologías de otra manera. *Star Wars Uncut* es una pieza realizada a partir de las contribuciones de más de mil usuarios como

respuesta a una convocatoria realizada en 2009 por Casey Pugh, que ejerció de productor *online* y director. Este cortó *Episodio IV* en una serie de clips de quince segundos; a continuación, dichos segmentos se repartieron entre los grupos de colaboradores; y finalmente fue editada al completo por Aaron Valdez, miembro del equipo de Pugh. No solo fue un proyecto pensado para ser distribuido a través de Internet, sino que solo podía ser creado a través de este medio. Aparte de la breve duración de cada clip, la participación de los usuarios también estaba limitada en cuanto a las temáticas, ya que la convocatoria fue tan popular que participaron muchas familias por lo que se evitaron temas de carácter sexual. *Star Wars Uncut* es una adaptación de adaptaciones donde se podría decir que cada clip es un *fan film* en sí mismo: caben todas las técnicas de animación posibles; calidades de video desde HD a la de un móvil de gama baja; un espectro de intenciones desde la de asemejarse lo más posible al original hasta no tener más vínculo con ella que el diálogo; desde *fan edits* hasta vídeos en los que los personajes son sustituidos por animales. No se trata de una adaptación mímica al estilo de *Raiders of the Lost Ark – The Adaptation*; aquí cada uno de los participantes aporta no solo su estilo, sino también sus habilidades y competencias tecnológicas. Se permite la parodia y, por lo general, gran parte del metraje se desliza por esa vertiente, ya que lo referencial no pasa ni siquiera por llevar un vestuario que se asemeje al original. Pero, en ocasiones, sucede que la actuación, el cambio de género a un personaje, el travestimiento de actores pueden hacer variar el sentido dentro de la pieza a pesar de mantener el dialogo intacto.

Star Wars Uncut pone de manifiesto una serie de aspectos que se han visto en la primera parte de esta tesis: a pesar de que Pugh orquesta todo el proyecto, estamos ante la idea de autoría compartida o diluida; el nivel de absorción del texto original de George Lucas es tal que, tras el visionado de este vídeo, no tenemos muy claro de quién pueda ser. La cultura del *remix*, en este caso el periodo postparentético, nos empuja a pensar en *Star Wars*, al menos con la primera trilogía, como un texto de culto que ha dado un paso más allá y se ha convertido en cultura popular de la que todo el mundo puede contar su versión y mostrar una visión personalizada. Legalmente pertenece a una empresa, en este caso Disney, pero emocional y afectivamente el público se ha apropiado del texto de tal modo que tienen la necesidad y la obligación de hacerlo suyo y recontarlo a su manera. Dentro de este texto se puede apreciar que sucede exactamente lo mismo, con las referencias a otras obras populares hasta el punto de que

el fan tiene la necesidad de compartirlas en el mismo espectro y con la misma intensidad que con *Star Wars*. Hay homenajes a *Los Simpsons* (The Simpsons, Fox 1989-), *Teletubbies* (BBC, 1997-2001) o la franquicia de muñecos *My Little Pony* entre otros. También se utilizan diversas plataformas para narrar, desde Twitter a videojuegos como *Los Sims* o juegos de texto. Es decir, ni tan siquiera con una fuente de origen tan clara se puede crear un texto único con una fuente más o menos concentrada en la que los usuarios puedan dar una versión única, también se insertan fragmentos de *soft slash* y menciones a drogas. La percepción de la obra es tal que se mezclan fragmentos que solo aparecen en la versión estrenada en 1977 y en otros aquellos que aparecen solo en el reestreno de la versión de 1997.

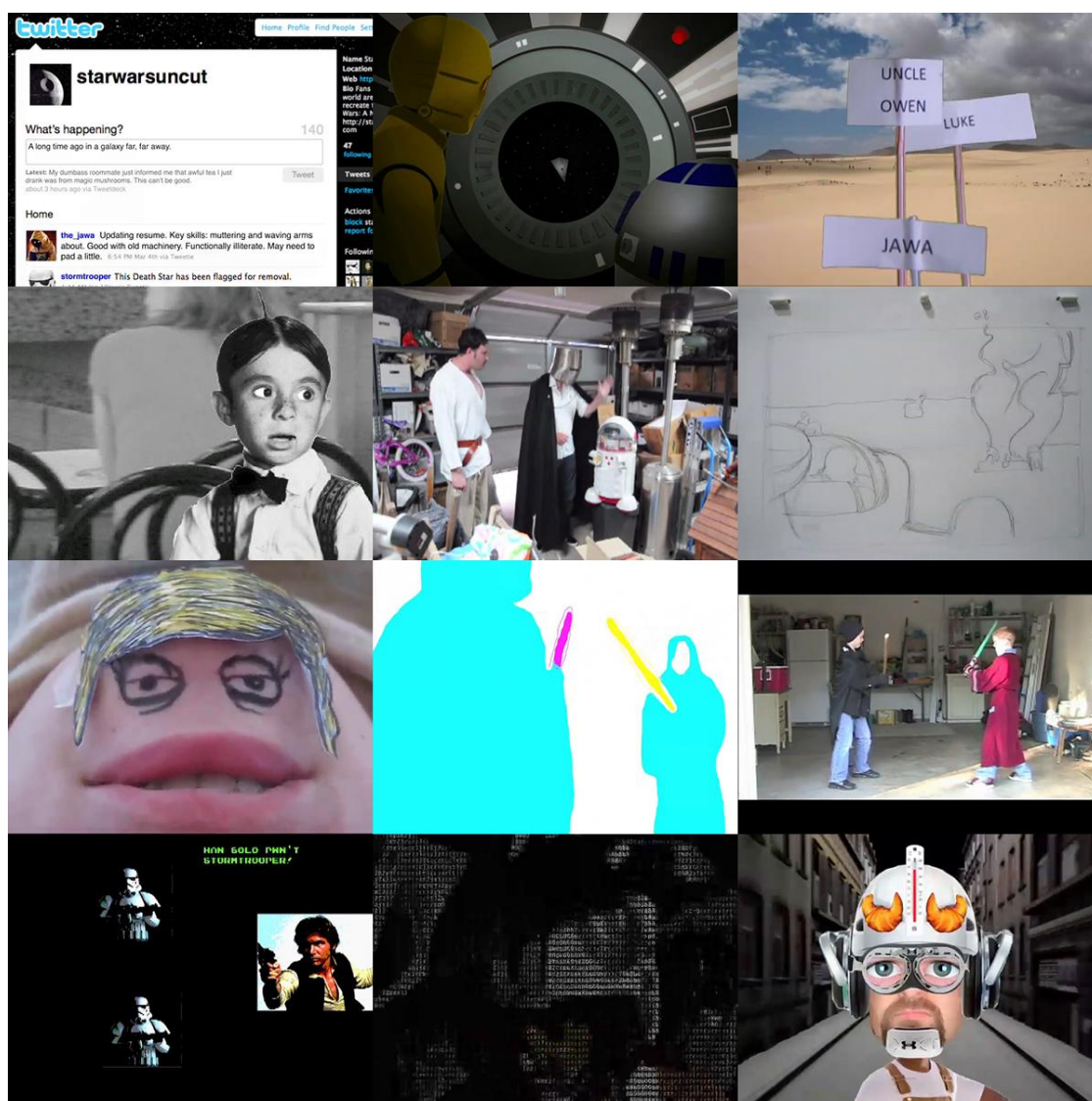


Fig. 70.- Imágenes de algunas de las colaboraciones de *Star Wars Uncut*.

El éxito del proyecto fue tal que en 2010 recibió un Emmy por la excelencia a los logros creativos en medios interactivos y ficción (Stelter, 2010), un reconocimiento

que raramente existe fuera de los concursos destinados en exclusiva para este tipo de producciones. En 2012 se lanzó la convocatoria para realizar el *Uncut* de *Episode V-The Empire Strikes Back* (Irvin Keshner, 1980), que fue estrenado en 2014 en el canal oficial de Youtube de *Star Wars* y presentado por Mary Franklin, jefa de eventos y relaciones con los fans de Lucasfilm. Es, junto con el premio, un doble reconocimiento que encamina la producción de *fan films* hacia un nuevo camino en el que recibir el respaldo de la empresa propietaria de los derechos originales abre la puerta a un público masivo.

12.9.- Los *fan films* convencionales.

Se ha hecho este repaso histórico pensando en que la definición actual de *fan films* no es válida para todas las décadas. La segmentación por décadas se ha hecho de manera intencionada para mostrar la profesionalización de este modo del cine amateur, pero eso no implica que todos los *fan films* tengan esos estándares. Por el contrario, la mayoría tiene una calidad técnica, interpretativa y narrativa ínfima. Todo lo visto anteriormente se ha ido incorporando, en los periodos mencionados, a lo que es el grueso de la producción de estas obras.

En este apartado se van a revisar unos *fan films* estándares correspondientes a tres periodos, la década de los setenta, la primera mitad de los noventa y la segunda década del siglo XXI, para ver cómo son realmente.

Rob Hampton, un adolescente a finales de los años setenta, se dedicó a filmar con sus amigos *remakes* de las películas del momento, entre las que estaban: *Alien* (Ridley Scott, 1979), retitulada como *Starbeast* (s.f.); *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) como *Teeth* (1978); *King Kong* (s.f.); y *Star Trek* (s.f.). *Teeth* es un resumen de cuatro minutos de la película original centrado en los ataques del tiburón a los humanos. Al igual que en el resto de cortos realizados por este adolescente, no participan profesionales. La narrativa gira en torno al escualo y sus ataques, para lo cual construyeron una aleta de tiburón y el animal por completo para simular los embistes de este animal. En cuanto a la canonicidad, se mide por imitar las escenas claves del film.

En *King Kong*, gran parte del metraje es animación *stop motion* para recrear las peleas entre el gran simio y los dinosaurios. Se centra principalmente en dos aspectos de la película original: la captura de Kong y el ataque en la ciudad. Los planos que no están

animados fueron grabados en la playa o bien en un escenario que simulaba la gran ciudad. Las risas y los desenfoques indican que esta filmación tiene más de juego de verano que de hacer una narración concreta. El caso de *Star Trek* es un tanto diferente, ya que se mezclan personajes que aparecen en diferentes capítulos, y la trama argumental se limita a que McCoy y Kirk, médico y capitán de la serie original, se enfrentan a los klingon en un planeta. Se respetan los colores de los uniformes y hay una pequeña batalla entre la nave de los protagonistas y los mencionados villanos. El visionado de estos cortometrajes tiene un hándicap: fueron subidos a YouTube en 2009 y, a pesar de que han sido filmados en los setenta, la edición, la inserción de rótulos y la postproducción de sonido es actual por lo que seguramente el montaje es muy diferente al original lo que era originalmente.

Star Trek: Expulsion (Marc Robichaud) es un cortometraje con forma de capítulo televisivo grabado a mediados de los noventa aproximadamente, ya que no hay una fecha acotada pero, por el vestuario y los personajes que aparecen en escena en correspondencia con los capítulos de la serie, se puede datar en la primera mitad de esa década. Está grabado en video y solo hay un par de localizaciones: un piso en el que cada habitación sirve como uno de los departamentos de la nave y un exterior que es un bosque nevado. Tanto los actores como el equipo técnico son adolescentes que no tienen mucha experiencia en el audiovisual: los planos del “interior” del puente de mando de la nave son planos secuencia; no hay movimientos de cámara, ni insertos ni planos detalle; tampoco tiene ritmo narrativo; y utilizan los zooms en exceso, de manera indiscriminada. El nivel de profesionalización es, pues, cero. Los efectos especiales son pobres y las naves se mueven con hilos que son perfectamente perceptibles al ojo humano. Por otro lado, la música esta insertada en directo, no en post producción. Y tiene los “defectos” característicos del cine amateur en cuanto a actuaciones muy pobres, miradas a cámara y desenfoques.

El último título que se va a revisar en este apartado es *Spectacular Spider Man Fan Series Episode 3: Kraven The Hunter* (Ben Bergeron, 2014), una pieza más contemporánea y pensada para ser directamente distribuida a través de YouTube. Es un capítulo de una serie realizada por unos fans adolescentes, casi todos pertenecientes a una familia. La historia es simple: Kraven, uno de los villanos clásicos de Spider-Man, quiere cazar al superhéroe y le tiende una trampa; el resto de la trama se reparte con la vida de instituto de Parker. Es un cortometraje a medio camino entre el cine casero y el

amateur: se hace dentro del contexto familiar, pero tiene una intencionalidad patente, a pesar de lo pobre de la puesta en escena y el montaje. A nivel de realización, existen zooms innecesarios, movimientos de cámara torpes; la composición de los planos y el aire compositivo no están bien tratados, etc. Los actores miran a cámara y aparecen personas en plano que no deberían estar ahí, incluso llegan a incluirse imágenes de obras originales.



Fig. 71.- Imágenes de *Teeth*, *Star Trek: Expulsion* y *Spectacular Spider Man Fan Series Episode 3: Kraven The Hunter*.

En general, los títulos vistos en este bloque están hechos por diversión, con el afán de introducirse en la piel de los personajes protagonistas y en los que el eje familiar juega un papel muy importante. Es cine amateur de ficción porque tienen una intencionalidad clara: imitar unas narrativas preexistentes, dotándolas de una forma propia que viene presidida por el afecto por los textos que son imitados, el desconocimiento técnico y la incapacidad de elaborar una trama que funcione narrativamente.

A la hora de acotar una definición sobre lo que es un *fan film*, no siempre debemos dejarnos llevar por esa definición oficial, ya que esta tan solo vale para los *fan films* realizados desde finales de la década de los noventa hasta nuestros días. De ahí, la necesidad de hacer un repaso histórico y poner el acento en aquellos aspectos que poco a poco van definiendo esta práctica a lo largo de más de un siglo. Como se puede apreciar, una de las dificultades es encontrar *fan films* de los periodos iniciales y también es difícil distinguirlos porque es una época en que el concepto de profesional está muy desdibujado y las relaciones de los creadores con los derechos de autor son difusas. Los *fan films* vistos en este capítulo no son los únicos pertenecientes a cada etapa sino los más representativos de la misma, aquellos que con el tiempo y habiendo

circulado por los canales adecuados se convierten en pauta para el resto de realizadores amateurs.

Como se puede apreciar por la elección de películas, están todas realizadas y producidas por fans, pero no por *fandoms* concretos. En esto influye cierta idea de que los fans individuales participan de las corrientes discursivas tradicionalmente ligadas al *fandom* como colectivo mediador de nuevos textos. Si bien a partir de los sesenta con los cortometrajes de Don Glut esa idea está muy clara, no tanto en los años que lo preceden. Esta certeza se confirma en las décadas posteriores, hasta llegar hasta nuestro días en que productores profesionales, que también son fans, articulan el modo *fan film* como una forma creativa de mostrar su trabajo y su forma de entender a dichos personajes, situaciones o franquicias.

En los capítulos destinados a los análisis de *fan films* se verá cómo influye de manera directa este modo dentro de las prácticas del *fandom*, para lo cual se revisaran en diferentes capítulos dedicados a: *Star Trek*, *Star Wars* y los *fan films* dedicados a explorar el universo creado por J.R.R. Tolkien.

Bloque III

Objetivos, hipótesis y metodología.

13.- Objetivos de la investigación.

La finalidad de este trabajo se traduce en un objetivo general que se divide en ocho objetivos específicos.

13.1.- Objetivos generales.

Como se estableció en la introducción el objetivo general de esta investigación es realizar una aproximación, en primera instancia teórica, al fenómeno de los *fan films* a través de la cultura participativa, a lo que se ha dedicado todo el cuerpo previo del trabajo. Y en segundo lugar, un acercamiento aplicado a través del análisis de estas películas para extraer las características definitorias de estos y lo que estos implican en la cultura contemporánea.

13.2.- Objetivos específicos.

Para poder llegar a conseguir el objetivo general hay que marcarse la consecución de unos objetivos más específicos. A continuación se puntualizan estos en los cuales se concreta el objetivo general; algunos de estos ya se han ido cubriendo a lo largo del extenso marco teórico.

1. Realizar un estudio teórico e histórico del *fandom*. Este objetivo es la columna vertebral de este trabajo de investigación ya que ha de articular el resto de objetivos. En primer lugar, hay que hacer el estudio teórico del fenómeno pues las aproximaciones de carácter académico han ido definiendo la visión que tenemos de este colectivo. Tras ese paso hay que hacer una aproximación histórica porque estos grupos de personas no surgen por generación espontánea, sino que lo hacen a partir de unos textos, ya sean literarios, televisivos o de cualquier ámbito mediático, como en los casos que nos ocuparán.

2. Aproximarse a la terminología del fenómeno. Esta es una parte muy importante del trabajo ya que es necesario poner un nombre concreto al movimiento, al colectivo y a sus prácticas. La relevancia de este objetivo se debe a que, al tratarse de un campo de estudio en el que el sujeto investigado ha creado en torno a sí mismo estructuras de conocimiento y jerarquías vernáculas de poder, también ha encontrado maneras de definirse a sí mismo y a sus propias actividades. Por otro lado, también ha sido caracterizado desde el ámbito académico y, de manera muy negativa, por los medios. De ahí la necesidad de integrar y organizar toda la terminología generada desde los distintos ámbitos.
3. Identificar los elementos contextuales e intertextuales de la cultura de participación. Como se ha comentado en el primer punto de los objetivos específicos, la cultura de participación surge en un cierto momento muy determinado de la historia a causa de unos textos muy determinados. Ambos factores condicionarán el camino a seguir por este colectivo.
4. Analizar las formas de apropiación por parte de este colectivo. Una de las características principales del *fandom* es la capacidad para hacer suyos los textos de culto para poder reescribirlos bajo una perspectiva, ya sea individual o grupal, muy condicionada por el contexto en el que desarrollan sus actividades.
5. Hacer una distinción entre el grueso de los contenidos generados por los fans a partir de la apropiación de textos y aquellas prácticas audiovisuales del *fandom*. Aunque de la misma raíz colectiva y canónica, las formas difieren por los formatos utilizados aunque utilicen las mismas prácticas discursivas. Y dentro de las practicas audiovisuales del fan diferenciar entre *fan vids*, *fan edits* y *fan films*, ya que son las formas del audiovisual más comunes entre las actividades creativas del fandom.
6. Definir y hacer una categorización de los diferentes tipos de fan films. Una de las cuestiones más compleja a la hora de investigar cualquiera de las prácticas del *fandom* es delimitar unos términos que previamente han nombrado y han dado un sentido. Partir de una explicación previa para encontrar una final y que se acote mejor al escenario global e histórico de la práctica es uno de los objetivos secundarios de esta tesis. Por otro lado es fundamental crear una

taxonomía de *fan films* bajo varios parámetros, una categorización ni excluyente ni estanca.

7. Hacer un recorrido histórico por la realización de *fan films* y comprobar si la definición contemporánea se puede aplicar o no a películas producidas por los fans a lo largo del siglo XX. No se trata de un objetivo de carácter absoluto, pues, como se ha ido mostrando hasta el momento, la carencia de unos registros fiables sobre la producción amateur hace muy difícil elaborar una historia del cine amateur de ficción y, por consiguiente, de los *fan films*. Por ello cada vez que se hace pública una fan producción de este tipo, hay que incorporarla a la cronología.
8. Observar cómo dependiendo del texto elegido, la vinculación con el canon, la relación con los poseedores de los derechos y la actitud que estos tienen hacia estas prácticas, así como el grado de profesionalidad con el que se aborda un proyecto de esta naturaleza condicionan el tipo de *fan film* resultante. Para ello se realizarán análisis de *fan films* que homenajean a tres familias de textos primarios: *Star Trek*, *Star Wars* y la Tierra Media de J.R.R. Tolkien
9. Obtener unos rasgos característicos de este tipo de producciones a través de la discusión de los resultados de los análisis.

14.- Formulación de hipótesis.

Como se ha visto hasta el momento los *fan films* como práctica del *fandom* son un tipo de producción audiovisual que está inspirada por textos primarios. La hipótesis es que, cuanto más fieles quieran ser al texto original, será mayor el nivel de profesionalidad, en busca de la aceptación de otros fans, en ocasiones de los creadores/poseedores de los derechos de los textos primarios y de encajar dentro del canon lo mejor posible.

La fidelidad es un elemento transversal a través del cual los *fan films* se aproximan a los textos primarios. Para ello deben abordar sus producciones teniendo en cuenta desde aspectos canónicos de los textos hasta estéticos o de forma, como la composición de los planos, y de fondo por similitud de los temas tratados en los textos primarios.

Esto da lugar a una serie de subhipótesis:

1. Los creadores de *fan films* utilizan el capital cultural en referencia a los textos primarios como parte del proceso de reescritura de textos.
2. La profesionalización en la producción de *fan films* supone un abandono de los presupuestos del cine doméstico y trascender al *fandom* en cuanto a pautas discursivas.
3. El ajuste al canon para ser más visibles ha provocado el abandono de ciertas pautas formales y modales con respecto al origen de estas prácticas.
4. A pesar de que hay una tendencia a profesionalizarse y realizar *fan films* con acabados similares a las producciones comerciales, se siguen grabando *fan films* que entran dentro de los presupuestos del cine amateur y cuya pretensión es de carácter lúdico.
5. Los *fan films* no son una práctica iniciada dentro del *fandom* sino un modo del cine amateur de ficción adoptado por estos y reconvertido a través de las formas

de reescritura de textos por parte de los fans hasta ser tal y como los conocemos hoy día.

6. Los textos primarios deben tener un *fandom* asentado en el que abunden las prácticas de reescritura.
7. Los textos primarios han de ofrecer la posibilidad a aquellos fans que lo deseen de rellenar huecos y crear nuevas visiones de esos universos.
8. El canon es la base de la construcción de *fan films*, ya sea para subvertirlo, para recrearse en él o para intentar hacer continuaciones con la intención de encajar en el universo oficial.
9. Cada vez menos *fan films* se quedan fuera de lo planteado en la hipótesis principal.

15.- Metodología.

En cuanto a la metodología aplicada en el siguiente bloque de análisis, a continuación se abordan los aspectos que han servido de guía para la realización del siguiente trabajo.

Diseño de la investigación

Este trabajo de investigación se apoya en un completo corpus teórico, fundamental para poder llevar a cabo un análisis del fenómeno de los *fan films*, lo cual ha implicado un riguroso repaso de la literatura relativa a la cultura *fandom*. Esta exploración bibliográfica ha servido para poder ver la amplitud de los estudios que existen sobre el *fandom*, ya que una de las intenciones de esta tesis es la creación de un aparato teórico a partir de estas perspectivas para poder utilizarlo en futuras investigaciones. Por otro lado, se ha realizado un trabajo de rastreo de aquellos trabajos de carácter vernáculo escritos por los fans sobre ellos mismos. Muchos de estos textos transitan en círculos muy reducidos, algunos tienen más de setenta años de antigüedad y son difícilmente localizables.

Todo el bloque descrito en el marco teórico se va a aplicar para realizar un análisis de los *fan films*. A continuación se describirán los ítems en función de los cuales se examinarán este tipo de producciones. Dada las particularidades de estas películas previamente se tendrá que hacer una selección de textos primarios que cumplan una serie de características que den lugar a la creación de estas obras. Los elegidos son *Star Wars*, *Star Trek* y la Tierra Media, creada por J.R.R. Tolkien. Al principio de cada bloque se realizará un análisis de cada uno de estos en función de los rasgos vistos en el capítulo 5 del marco teórico para ver si cumplen las pautas necesarias para que los fans creen textos derivados, entre los rasgos que se valoraran están:

- De Eco, las características del texto de culto: mundo amueblado, desmontable y texto de textos.
- De Hills, las tres pautas que este da sobre la obra de culto: que tenga autoría, una narrativa indefinidamente diferida e hiperdiégesis.
- El impacto cultural de cada obra.

Los parámetros bajo los cuales se analizarán los *fan films* son aquellos sobre los que se ha teorizado en los capítulos 6 y 11:

- Dentro de las tipologías cinematográficas, los formatos cinematográficos:
 - Cine de animación/de referente real (y dentro del primero cualquiera de las subcategorías propuestas en el capítulo 11)
 - Cine figurativo/no figurativo.
 - Cine argumental/documental.
- Dentro de las tipologías cinematográficas, las categorías supragenéricas:
 - En función de la duración.
 - En función del origen del guión.
- Géneros: géneros canónicos, géneros híbridos e intergéneros.
- Relación con el canon:
 - Elementos narrativos en función del canon.
 - Relación con el universo original.
 - Prácticas habituales de aproximación al texto a la hora de abordar la reinterpretación, la apropiación y la reconstrucción por parte del *fandom*.
- Nivel de profesionalidad:
 - Factor de profesionalización.
 - Finalidad.
 - Acabado.
 - Proceso de producción.
 - Obtención de premios.
- Emulación de formatos:
 - Televisivos.
 - Cinematográficos.
- Otras subcategorías:
 - Pornografía de Efectos Especiales (F/X).

- *Sweded films* o suecadas.
- *Fan films* con niños.
- *Backyard* movies.
- *Cast member films*.
- Pretensión:
 - Canónico / Serio.
 - Por diversión
 - Paródico

Se hará mención de cada uno de los ítems cuando estos sean destacables. También se indicarán: título original de la pieza, director, productora si existe como tal, año de producción y nacionalidad. No obstante, no siempre es posible acceder a esta información, ya que hay piezas que carecen de título y se les otorga el que viene encabezando la descripción de YouTube. Lo mismo puede suceder con el resto de datos; a veces no se indica el director, el año es indeterminado o la nacionalidad se desconoce. En tales casos, se realizará la investigación pertinente para obtener dichas referencias. En el caso de que se encuentren alojados en páginas para compartir vídeo tipo Youtube o Vimeo, se obtendrán los datos del canal en el que estén alojados los *fan films*, teniendo en cuenta si pertenecen a la persona que los aloja o son piezas creadas por terceros y subidas por el usuario en cuestión.

Procedimiento

En el marco teórico previo se ha realizado una revisión de los enunciados de los principales investigadores del tema con el fin de contrastar y apoyar la hipótesis de este trabajo, de manera que no se trate de una simple compilación de trabajos ajenos sino una apuesta por una teoría unificada sobre el *fandom*.

El siguiente paso consiste en realizar un análisis de cada uno de los *fan films* incluidos en el periodo y corpus a partir de los parámetros propuestos en el diseño de la investigación. Estos análisis individuales se verán respaldados por una estructura en la que se desarrollarán los siguientes aspectos:

- Un análisis de los textos en cuestión en función de los rasgos indicados en el diseño de la investigación para dicho cometido.
- Una aproximación a la narrativa.

- Funcionamiento del canon.
- Universo expandido y textos derivados
- Breve historia del *fandom* de ese texto.
- Historia cronológica de los *fan films* pertenecientes a ese fenómeno.
- Análisis individuales de los *fan films*.

A continuación, presentaremos los resultados y la discusión sobre estos para cerrar la tesis con las conclusiones sobre la misma.

Periodo y corpus de estudio. Este bloque aplicado de la tesis está limitado temporalmente en el periodo que va del año 2000 al 2015, aunque dependiendo del texto al que homenajean variarán en un año o dos dicho espacio de tiempo. En la descripción del análisis de cada apartado se justificará los motivos de la acotación de cada periodo. Estos quince años representan un margen de tiempo suficiente para evaluar la dirección que está tomando esta práctica del *fandom*, ya que en este ciclo podemos observar cómo los *fan films* pasan de un estatus casi marginal a ocupar cierta centralidad, incluso a sustituir a productos oficiales.

En el primer bloque se analizarán los *fan films* que homenajean a *Star Trek*, el universo creado por Gene Roddenberry. Para ello se mostrará la evolución que va desde el año 2000 al 2015 en el que toma forma un tipo de *fan film* que consiste en hacer series de capítulos con una extensión similar a la de las series convencionales, con un acabado técnico y estético análogo al de la serie original, que además cuenta, en algunos casos, con el beneplácito de Paramount, lo que podemos denominar como **canon permitido**. La compañía les ha autorizado a utilizar el nombre para dar continuidad a la serie que inició la franquicia además de contar como la colaboración de actores y guionistas de la serie original. Los *fan films* que vamos a analizar dentro de este bloque son:

- *Star Trek: Hidden Frontier* (Rob Caves, 2000-2007), una serie de siete temporadas con un total de cincuenta capítulos; en este caso, se analizará el global de la serie deteniendonos en algunos capítulos concretos que muestran la evolución del proyecto. Estos son:
 - “Enemy Unknown, Part 1”(Rob Caves, 2000)
 - “Piracy of the Noble”(James DeRuvo y Dave Mason, 2003)

- “Its Hour Come Round At Last” (Rob Caves, 2007)
- *Star Ship Farragut* (John Broughton, 2007-), una serie abierta de capítulos que explora, desde otro punto de vista y con otros personajes, el mismo periodo temporal que la serie original. En este caso se analizarán todos y cada uno de los capítulos en todas sus variantes:
 - Episodios regulares:
 - “The Captaincy” (Paul R. Sieber, 2007)
 - “For Want of a Nail” (Mark Hildebrand, 2007)
 - “The Price of Anything” (Vic Mignona, 2012)
 - “Conspiracy of Innocence” (Jack Marshall y Vic Mignona, 2014)
 - Animación:
 - “Power Source” (Michael Struck, 2009)
 - “The Needs of the *Many*” (Michael Struck, 2009)
 - *Vignettes*:
 - “Just Passing Through” (Mark Hildebrand, 2008)
 - “A Rock and a Hard Place” (Mark Hildebrand, 2008)
 - “Night Shift” (Mark Hildebrand, 2013)
- *Star Trek: New Voyages/Phase II* (James Cawley y Jack Marshall, 2004 –) es una continuación directa de la serie original; numeran sus episodios como si fuesen de la cuarta temporada, ya que cuentan con el beneplacito de los poseedores de los derechos originales hasta el punto de dejarles usar el logotipo de manera oficial y la utilización del subtítulo *Phase II*, el cual tenían previsto para una secuela de la serie original que se tenía que haber estrenado en los setenta y que no llegó a realizarse. Se analizarán los episodios regulares y las *vignettes*:
 - Episodios regulares:
 - “Come What May” (Jack Marshall, 2004)
 - “In Harm's Way” (Jack Marshall, 2004)
 - “To Serve All My Days” (Jack Marshall, 2006)
 - “World Enough and Time” (Marc Scott Zicree, 2007)
 - “Blood and Fire, Part 1” (David Gerrold, 2008)
 - “Blood and Fire, Part 2” (David Gerrold, 2009)
 - “Enemy: Starfleet” (Ben Tolpin, 2011)

- “The Child” (Jon Povill, 2012)
- “Kitumba” (Vic Mignogna, 2013)
- “Mind-Sifter” (Mark Edward Lewis, 2014)
- *Vignettes*:
 - “Center Seat” (Erik Goodrich, 2006)
 - “No Win Scenario” (Erik Goodrich, 2011)
 - “Going Bodly” (Mark Burchett, 2012)
- *Star Trek: of Gods and Men* (Tim Russ, 2007-2008). Miniserie de tres capítulos que ha sido remontada como película de noventa minutos. La peculiaridad de esta producción autodenominada de independiente es que está dirigida, escrita y protagonizada por actores y técnicos que han participado en cualquiera de las series o películas oficiales de la franquicia.
- *Star Trek: Renegades* (Tim Russ, 2015). Episodio piloto de una serie web al igual que el caso anterior, que está dirigida, escrita y protagonizada por actores y técnicos que han participado en algunas de las series o películas oficiales de la franquicia.
- *Star Trek Continues* (Vic Mignona, 2012-). Al igual que *Star Trek: New Voyages/Phase II*, esta webserie trata de retomar la historia allá donde la serie original lo dejó. Esta se beneficia del beneplácito inicial que recibe la otra serie, pero de manera indirecta, a través de *laissez-faire*. Se analizarán los episodios regulares y las viñetas:
 - Episodios regulares:
 - “Pilgrim of Eternity” (Vic Mignona, 2013)
 - “Lolani” (Chris White, 2014)
 - “Fairest of Them All” (James Kerwin, 2014)
 - “The White Iris” (James Kerwin, 2015)
 - *Vignettes*:
 - “Turnabout Intruder” (Jack Marshall, 2012)
 - “You’ve Got the Conn” (Vic Mignona, 2012)
 - “Happy Birthday, Scotty” (Vic Mignona, 2012)

En el segundo bloque se analizarán *fan films* inspirados en el universo *Star Wars*, creado por George Lucas. La etapa analizada va desde 2001 a 2015, abordando en su integridad el periodo en el que se entregan The Official Star Wars Fan Film

Awards. Estos premios existen desde 2002 hasta 2011 y, después de dejar de celebrarse durante tres años, volvieron en 2015. La importancia de analizar este periodo en función de dicha convocatoria se debe a la repercusión que ha tenido esta en la producción de *fan films*. Desde Lucasfilm se recoge el testigo de cierta tolerancia que hubo a finales de la década de los setenta hacia los contenidos generados por los usuarios de cualquier tipo. Pero no se trata de una carta blanca para los fan creadores sino que las limitaciones condicionan el tipo de obras: en un principio, tan solo se permitían obras paródicas, documentales y falsos documentales, nada que atentara a encajar en el canon en ninguna de sus formas; a partir de 2007 se permitió el envío de *fan films* que explorasen el universo seriamente. Se trata de un **canon controlado**, estos ejemplos nos permitirían revisar el concepto de permiso dosificado por parte de los poseedores de la propiedad intelectual bajo ciertas condiciones. En este bloque se analizarán las condiciones impuestas por Lucasfilm para en los resultados poder ver las consecuencias de las mismas. Los *fan films* que se analizarán serán todos aquellos que han resultado ganadores en las diferentes convocatorias, cuyo visionado esta disponible:

- 2002
 - *Christmas Tauntauns* (Matt Bagshaw, 2001)
 - *Star Wars Gangsta Rap* (Thomas Lee, 2002)
 - *Jar Jar's Walking Papers* (Joe Fournier, 2002)
 - *Waiting for Jar Jar* (Meredith Bragg, 1999)
 - *SW Project* (Gregory Hiltz, 2002)
 - *Stargeeks* (Marc A. Samson, 1999)
- 2003
 - *The Jedi Hunter* (John E. Hudgens, 2002)
 - *Trooper Clerks* (Jeff Allen, 2003)
 - *Dark Side Switch Campaign* (Daniel Johnson, 2003)
 - *Silent But Deadly 2* (Jeff Cioletti y Lou Tambone, 2003)
 - *Pink Five* (Trey Stokes, 2003)
- 2004
 - *Escape from Tatooine* (David Tomaszewski, 2004)
 - *Recruitment* (Scott Zier, 2004)
 - *Carbonite Confusion* (Ryan Simmons, 2004)
 - *Wampa* (Andreas Peterson, 2004)

- 2005
 - *For the Love of the Film* (Barry Curtis y Troy Metcalf, 2005)
 - *Sith Apprentice* (John E. Hudgens, 2005)
 - *Walk in Bamboo Bush* (Tetsuro Sakai, 2005)
 - *Cheap Seats* (Robert Reeves, 2005)
 - *Anakin Dynamite* (Wayne Barnes, 2005)
 - *One Season More* (Timothy Edward Smith, 2005)
- 2006
 - *Pitching Lucas* (Shane Felux, 2006)
 - *Memoirs of a Padawan* (Michael Q. Yowhan y Michale A. Yowhan, 2006)
 - *Sith'd* (Brian Silva, 2006)
 - *Blue Milk* (William Grammer, 2006)
- 2007
 - *Chad Vader – Day Shift Manager* (Matt Sloan y Aaron Yonda, 2006)
 - *Forced Alliance* (Randolph Bookman y Gerry Santos, 2007)
 - *Incident at Toshi Station* (Tyler Soper, Mike MacMahan y Cesare Arnaldo Gagliardoni, 2007)
 - *IG-88: The Dancing Robot* (Anton Bogarty, 2007)
 - *Essence of the Force* (Pat Kerby, 2007)
- 2008
 - *Padmé* (Robert Reeves, 2008)
 - *Paraphrase Theater* (Will Carlough, 2008)
 - *Ryan vs. Dorkman 2* (Ryan Wieber y Michael Scott, 2007)
 - *Contract of Evil* (Kantz, 2004)
 - *The Empire Strikes Back in 60 Seconds* (Oliver Jones, 2008)
 - *Star Wars Grindhouse: Don't Go In the Endor Woods* (Michael Ramova, 2008)
- 2009
 - *Star Wars Retold* (Joseph Nicolosi, 2009)
 - *Saber* (Adam Green, 2009)
 - *Star Wars Cinemagic* (Joe Presswood, 2009)

- *Star Wars: Episode XVI – Family Dysfunction* (Rich Scheirman, 2009)
- *Star Wars in a Notebook* (Oscar Triana, 2009)
- *Star Sports: Episode M* (Jeff Capone, 2006)
- 2010
 - *The Unconscious Sith* (Adam White, 2010)
 - *Reinassance (Redux)* (Inti Carrizo-Ortiz, 2010)
 - *Chronicles of Young Skywalker* (Brent y Blake Coussins, 2010)
 - *The Solo Adventures* (Daniel L. Smith y Jeffrey Scheetz, 2010)
 - *The Notebook Strikes Back* (Oscar Triana, 2010)
 - *Makazie One* (Clutch, 2010)
- 2011
 - *Star Wars: Unlimited Power* (Eliot Sirota, 2011)
 - *A Light in the Darkness* (Fed Wetherbee, 2010)
 - *The Tentacle Trap* (James Austeen, 2011)
 - *Star Wars: Hunter* (Sash Nixon, 2011)
 - *Bounty Hunter II: Pit of Carkoon* (Jim Melshing, 2011)
 - *Solo Forever* (Trey Albright, 2011)
 - *The Unconscious Sith Strikes Back* (Adam White, 2011)
- 2015
 - *The Lesser Evil* (Sy Code White y Andrew Kim, 2015)
 - *Journey of a Fan Film* (Alexander Watson, 2015)
 - *Bounty Buddies* (Jordan y Cody Gustafson, 2015)
 - *Star Wars: A New Employee Orientation* (Collin Murphy y Jared Hundley, 2015)
 - *Force-Full Imagination* (Jim Eimmerman, 2015)
 - *Knights of the Old Republic: Broken Souls* (Jared Seaich, 2015)

Para completar este bloque se van analizar *fan films* realizados en este periodo al margen de la convocatoria de Lucasfilm. Tan solo uno de ellos fue premiado a posteriori en la categoría honorífica Pioneer Award y otro con el galardón, también honorífico, George Lucas Select Award. Son los siguientes:

- *Knightquest* (Joseph Monroe, 2001)
- *Duality* (Mark Thomas y Dave Macomber, 2001)

- *The Formula* (Chris Hanel y Stephen Phelan, 2002)
- *Your Lightsaber and You* (Ehren Ziegler, 2002)
- *Broken Allegiance* (Nick Hallam, 2002)
- *Run Leia Run* (Adam Bertocci, 2003)
- *Backyard Intergalactic Love Story* (James Monegan, 2004)
- *Star Wars Help Desk* (Mike Kane, 2004)
- *Revelations* (Shane Felux, 2005)
- *Versus* (Nicolas Santini, 2005)
- *I.M.P.S. The Relentless – Chapter 1: Davenport Gateway* (Eric Hilleary, Nathan Pata y Dave Max, 2005)
- *Reign of the Fallen* (David McLeavy, 2006)
- *Dark Resurrection Vol.1* (Angelo Licata, 2006)
- *The Emperor New Clones* (Darren Scales, 2006)
- *The Knudson Menace* (Terry Matalas, 2007)
- *Ferocity* (Eric Whiteley, 2012)
- *White Armour* (James Isacsson y Corie Mills, 2015)
- *Star Wars: The Force Awakens Fan Film* (Fred Salmon, 2015)
- *The Good, The Bad and the Ugly* (Calvin Evans, 2015)
- *Star Wars: TIE Fighter* (Paul Johnson, 2015)

El último grupo de *fan films* que se van a analizar es el de aquellos que tienen como origen la Tierra Media creada por J.R.R. Tolkien, pero que estéticamente están inspirados en las adaptaciones cinematográficas de estas obras realizadas por el director neozelandés Peter Jackson. Se trata de películas que nacen de un **discurso convergente** por la utilización de dos cánones: el literario y el estético. Si bien es dificultoso encontrar *fan films* previos al estreno de las adaptaciones mencionadas, *El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001), sin duda existen; pero el periodo a analizar 2002 -2014, que va del estreno de la mencionada película al de la última producción oficial de este universo, *El Hobbit. La batalla de los cinco ejércitos* (*The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, 2014), es el periodo de mayor producción de *fan films* relacionados con esta subcreación. Para este bloque se analizarán los siguientes *fan films*:

- *Bogans* (Grant Lahood, 2003)

- *Lord of the Thing: The Fellowship of the Ring* (Huntley Woods, 2004)
- *Journey to the Ring – A LOTR FF* (Ryan Camp, 2005)
- *Almost Back There and Again* (Peter Haynes, 2005)
- *The Hobbit* (Peter Olsen, 2005-2008)
- *The Age of Men* (Nikolai Monson, 2006)
- *Lord of the Rings: Return of the King Parody* (Ashlee Scott, 2006)
- *Middle Earth Idols* (Ashlee Scott, 2006)
- *The Peril to the Shire* (Douglas Dunklin, 2007)
- *Lord of the Rings Sweded!* (Daniel Lloyd, 2008)
- *The Sons of Elrond* (Toby y Cody McClure, 2008)
- *There Back and Again – A Little Orc's Tale* (Nina Kemp y Ed Martinez, 2008)
- *Frodo Baggins* (Ben Winchell, 2008)
- *The Hobbit* (Gilheme de Franco, 2008)
- *Born of Hope* (Kate Madison, 2009)
- *The Hunt for Gollum* (Chris Bouchard, 2009)
- *Halifirien* (Tom Robinson, 2009)
- *Lord of The Rings, Abridged* (Amusement Park Recording Studio, 2009)
- *The Palantir* (director desconocido, 2010)
- *LOTR: Calling of the Ring* (Guy Pidgen, 2010)
- *Lord of Recycling* (Kial Natale, 2011)
- *The Two Towers* (Hector Taillefer, Guillermo Bezos, José Martín Gómez, Pablo Burgos y Pablo Fernandez, 2011)
- *Legolas by Laura* (Jeremy Sickles y Brendan Steere, 2011)
- *Idiots in the Shire* (Paul Dowers, 2012)
- *The Road to End* (Jason Wright, 2012)
- *Todd of The Rings* (Julian Higgins, 2012)
- *Lego: Battle of Helm's Deep* (LouOl03, 2012)
- *Ranger* (Josh Fortune, 2012)
- *The Silmarillion: Arda – A World is Rising* (2012)
- *The Gods of Middle Earth* (Toca de Minas, 2012)
- *The Mines of Moria – The Battle of Balin's Tomb* (Gyromatic3000, 2012)
- *The Hobbit* (Hessey96 y bbbboy1997, 2012)
- *In the forest of Tom Bombadil* (Hannah Barlow, 2013)

- *Beren & Lúthien* (Franck Gimenez, 2013)
- *Diari Dalla Terza Era* (Claudio Ripalti, 2013)
- *Lego: LOTR – The Third Age* (Dustin Downey, 2013)
- *The Fourth Age* (Lynn, 2013)
- *Broken Bow* (Sam Hawkeye, 2013)
- *Historia de Angmar* (Toca de Minas, 2013)
- *The Nabbit* (Paul Dowers, 2013)
- *LOTR FF – Two Towers* (Andrew Fiorini, 2014)
- *Tolkien's Road* (Nie Green, 2014)
- *Rise of the Dwarves* (David Ward Jr., 2014)
- *LOTR – The Two Towers* (2014)
- *Lord of the Rings: Fellowship of the Ring – Minecraft Parody* (Minute Minecraft Parodies, 2014)
- *Middle Earth Saga* (Gabor Baumgarten, 2015)

Estos análisis, basados en los visionados, se complementarán con una exploración a través de las páginas oficiales, de Facebook, Tumblr, Twitter, Blog, Instagram, etc, en los que estas producciones estén alojadas, para así profundizar en algunos aspectos. La misma labor se realizará con la base de datos IMDB para poder extraer toda la información posible con que acotar de manera más efectiva todo lo referente a cada uno de estos *fan films*, incluida la participación en festivales y la obtención de premios.

Bloque IV

Análisis

16.- El canon permitido en los *fan films* de *Star Trek*.

“The trick has been finding the people who share the same vision because there are a lot of different ideas as to what *Star Trek* is. I've been trying to get the people that understand what it is that I'm trying to do with it, how I'm trying to continue it and not change it”

James Cawley – Actor y Productor Ejecutivo de *Star Trek: New Voyages/PhaseII*²⁷²

El presente capítulo está dedicado a analizar los *fan films* inspirados en el universo *Star Trek*, pero antes de pasar al análisis propiamente dicho se realizará una exploración sobre el texto primario y el movimiento generado en torno a este.

16.1.- Introducción.

El 8 de septiembre de 1966, la cadena NBC estrenó la que inesperadamente llegaría a ser una de las series más importantes de la historia de la televisión. A pesar de que las primeras cifras audiencias no fueron muy halagüeñas, consiguieron llegar, con la ayuda de los fans, a una tercera temporada. El impacto social, cultural y visual que supuso hace que, a día de hoy, todas las referencias que provienen de esta ficción sigan de actualidad y sean reconocibles para un amplio espectro de la población. *Star Trek*²⁷³ se emitió hasta el 3 de junio de 1969; después, durante casi veinte años, no hubo otra serie en antena, tan solo una saga de películas que trataban de mantener el espíritu de la nave Enterprise y su tripulación.

Esta producción creada por Gene Roddenberry fue pionera en muchos aspectos. Por un lado, estaba su tratamiento innovador gracias a unos guiones muy cuidados que

²⁷² Anderton, Alan (2007): “James Cawley: Once More With Feeling!” en <http://www.scifistudios.com/magazine/content/view/142/2> [Consulta 25/07/2009].

²⁷³ En España recibió inicialmente el nombre de *La conquista del espacio*.

trataban temas conflictivos de aquellos momentos, como la segregación racial en Estados Unidos o la guerra de Vietnam, a través de un relato de ciencia ficción en el que se plantea el funcionamiento de la microsociedad multicultural y multirracial que es la tripulación de la nave *Enterprise*. Por otro lado, fue la primera vez que, habiendo sido rechazado el capítulo piloto original, se dio otra oportunidad a una serie. Roddenberry llevaba escribiendo y planificando el concepto de la misma desde 1964 (Thomas, 2013: 11) y, en esos pasos previos, ya existía la variedad racial y cultural, aunque la nave espacial recibía el nombre de *SS Yorktown*²⁷⁴.

Esa segunda oportunidad se debió a lo invertido económicamente en el piloto y a las expectativas de NBC respecto a la serie, si bien rechazaron el mencionado capítulo, titulado “*The Cage*”, por considerarlo demasiado cerebral (Asherman, 1989: 17). Además, Francesca Coppa apunta que la serie, aparte de representar un mundo interracial y de diferentes especies, estaba dominada por personajes femeninos. En este episodio vetado se representa a la mujer en todas sus facetas. Es también en el que aparece un mayor número de mujeres tomando decisiones: es una mujer quien se queda al mando de la nave cuando el Capitán Pike se teletransporta a un planeta para solucionar un problema; y, durante el clímax del episodio, tan solo aparece un personaje masculino, rodeado por tres mujeres humanas y una hembra alienígena (Coppa, 2008). Ese podría ser otro de los motivos del rechazo de la primera aproximación a esta ficción, ya que en el resto de los capítulos las mujeres son personajes episódicos o secundarios, como la oficial de comunicaciones.

A principio de la década de los setenta, *Star Trek* empezó a emitirse en redifusión en cientos de cadenas locales y regionales en mejores horarios de los que le había asignado la NBC. Gracias a estas reemisiones, que continúan a día de hoy, se fue consolidando el *fandom* en torno a la serie y esta fue ganando relevancia dentro de la cultura popular estadounidense y, más adelante, mundial.

16.2.- *Star Trek*: la(s) serie(s).

Las premisas de las series son las siguientes:

²⁷⁴ El nombre de esta nave fue utilizado años más tarde en un *fan film*, tal y como se ha mencionado en el capítulo 12.

- *Star Trek: The Original Series (TOS)*. Ambientada en siglo XXIII, en esta se narran las aventuras de un capitán y su tripulación en su exploración de la galaxia a bordo de la nave interestelar U.S.S. Enterprise. La cosmonave está equipada con un motor de curvatura que le permite desplazarse velozmente, a varias veces la velocidad de la luz, de una parte a otra del sector del espacio exterior en que se hallan. Los protagonistas son; el Capitán Kirk, un hombre de la frontera en el espacio; el mestizo de vulcaniano y humano Spock, un ser eminentemente lógico que trata de reprimir sus propias emociones en todo momento; y McCoy, el malhumorado médico de la nave. Estos tres personajes, junto con los episódicos, son los que llevan el peso de la serie. Las narrativas suelen girar en torno al dilema de la dualidad lógica/humanidad representada por el continuo conflicto entre Spock y McCoy. Otros tripulantes de la nave con frecuente relevancia narrativa son: Uhura, la oficial de comunicaciones de origen africano; Sulu, el timonel de la nave de raza asiática; Chekov, el piloto ruso; y Scotty, el ingeniero jefe de ascendencia escocesa. Esto supone uno de los hitos de la serie: conseguir aunar en plena Guerra Fría un grupo de personajes de diferentes nacionalidades, pues tan solo el capitán y el médico son estadounidenses, trabajando por el bien común, bajo el escudo de la Federación de Planetas, una especie de Organización de las Naciones Unidas intergaláctica. Las aventuras de la tripulación original continuarían en una serie de animación.
- *Star Trek: The Next Generation (TNG)*. Narra las aventuras del Capitán Picard a bordo de la nueva nave Enterprise, cien años después de los acontecimientos de *TOS* y siguiendo las pautas establecida por esta. Picard y su tripulación viajan de planeta en planeta resolviendo problemas a la vez que planteando posibles respuestas a dilemas morales clásicos de la humanidad. A nivel narrativo, la serie empieza a alejarse del carácter episódico de su antecesora a medida que ganan peso los arcos argumentales. En este caso la tripulación sigue el patrón de la anterior, pero el peso de las nacionalidades terrestres pierde importancia en favor de una nave en la que trabajan seres de diferentes especies. Los cambios más notables son: el perfil más diplomático del capitán; y la sustitución de la lógica vulcaniana en favor de un androide cuya meta es sentir como los humanos.
- *Star Trek: Deep Space Nine (DS9)*. Es posiblemente el producto más ambicioso de la franquicia: se desarrolla en el mismo ámbito temporal que las aventuras de

TNG, aunque en una base espacial situada en un punto estratégico de la galaxia y comandada por el Capitán Sisko, de origen afroamericano. A nivel narrativo, tiene un arco argumental que se desarrolla a lo largo de las siete temporadas que dura la serie. En esta se recoge mejor el concepto de multiculturalidad aprovechando la idea de la estación espacial como punto de encuentro de las diferentes civilizaciones, en un sector conflictivo de la galaxia donde los cardasianos han ejercido como colonizadores despertando el recelo hacia ellos por parte de otras especies. Por primera vez, hay más personajes no humanos que humanos protagonizando las tramas de la serie.

- *Star Trek: Voyager (VOY)*. Cuando se lanzó esta serie de televisión, se intentaba recoger el espíritu de *TOS*, por lo que se decidió crear una tripulación diferente en la que se mantuviesen ciertas pautas de la serie original: una capitana de carácter fuerte y un tripulante vulcaniano como máximos referentes; a estos se suma parte de un grupo disidente de la Federación de Planetas que, por un cúmulo de circunstancias, se tiene que incorporar a la USS Voyager. El otro factor definitorio de la serie es que se ven desplazados de manera repentina al Cuadrante Gamma, un sector desconocido en el rincón más alejado de la galaxia, desde el cual intentarán retornar al espacio de la Federación. Ese es el *leitmotiv* de las siete temporadas.
- *Star Trek: Enterprise (ENT)*. Es la última serie de la franquicia, una precuela a la serie original, en la que se narran las aventuras de la tripulación de la primera Enterprise, capitaneada por el capitán Archer; es la serie más fiel a original por la representación del espacio como la última frontera en la que todos los tripulantes son primerizos en la exploración de la galaxia. En el periodo representado, todavía no existe la Federación de Planetas, cuyo concepto se desarrolla a lo largo de la cuarta y última temporada.

Estas series han pasado de celebrar el ideal de lo universal a hacerlo con lo estadounidense; aun así, no han dejado de mostrar las oposiciones entre lo individual y lo colectivo, la razón y la emoción, el sentido común y la tecnología (Thomas, 2013:16). En paralelo a la series de televisión, hubo seis películas inspiradas en *TOS* y cuatro en el universo de *TNG*. En todas se desarrollan aventuras puntuales que no interrumpen el desarrollo de las series en las que están basadas y todas juntas conforman el canon del universo Trek.

16.3.- El canon en *Star Trek*.

Las diferentes series televisivas más las películas de la franquicia son el canon²⁷⁵, incluida la serie de animación que no fue considerada como tal hasta que su publicación en DVD. El listado de series es el siguiente:

- *Star Trek: The Original Series* (NBC, 1966-1969).
- *Star Trek: The Animated Series* (NBC, 1973-1974).
- *Star Trek: The Next Generation* (Sindicación, 1987-1994).
- *Star Trek: Deep Space Nine* (Sindicación, 1993-1999).
- *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001).
- *Star Trek: Enterprise* (UPN, 2001-2005).

Y a continuación el de las películas:

- *Star Trek - La película* (*Star Trek: The Motion Picture*, Robert Wise, 1979)
- *Star Trek II - La ira de Khan* (*Star Trek II: The Wrath of Khan*, Nicholas Meyer, 1982)
- *Star Trek III - En busca de Spock* (*Star Trek III: The Search for Spock*, Leonard Nimoy, 1984)
- *Star Trek IV - Misión: salvar la Tierra* (*Star Trek IV: The Voyage Home*, Leonard Nimoy, 1986)
- *Star Trek V: La última frontera* (*Star Trek V: The Final Frontier*, William Shatner, 1989)
- *Star Trek VI - Aquel país desconocido* (*Star Trek VI: The Undiscovered Country*, Nicholas Meyer, 1991)
- *Star Trek: la próxima generación* (*Star Trek Generations*, David Carson, 1994)
- *Star Trek: Primer contacto* (*Star Trek: First Contact*, Jonathan Frakes, 1996)
- *Star Trek: Insurrección* (*Star Trek: Insurrection*, Jonathan Frakes, 1998)
- *Star Trek: Nemesis* (Stuart Baird, 2002)

²⁷⁵ Redacción (2003): “How do the Star Trek novels and comic books fit into the Star Trek universe? What is considered Star Trek ‘canon’?”, en *StarTrek.com*. Disponible en Internet [Consulta 05/08/2014] en: <http://web.archive.org/web/20100628174255/http://www.startrek.com/startrek/view/help/faqs/faq/676.html>

Las novelizaciones de las películas y el resto del universo expandido (novelas originales, cómics, videojuegos, producciones de los fans, etc.) no son parte del canon. En cuanto a los textos que profundizan desde un punto de vista documental en el universo, como por ejemplo guías de astronomía, manuales de exobiología o planos técnicos de las naves²⁷⁶, tampoco pertenecen al canon pero sí son un modo de aproximación al mismo. De hecho, CBS Studios, los actuales poseedores de los derechos de explotación de la franquicia en televisión²⁷⁷, no tienen una definición explícita del canon *Trek*, de manera que se puede entender como algo líquido en que el fan define, a su manera, qué es lo que entra o no en dicho canon. Desde hace unos años, la página web oficial de *Star Trek* no ofrece pistas para saber qué forma o no parte de dicho universo, por lo que permite cierta amplitud en el tratamiento de la misma²⁷⁸.

En 2009 se estrenó *Star Trek*, dirigida por J.J. Abrams, a la que siguió en 2013 *Star Trek Into Darkness*, del mismo realizador. Se trata de un *reboot* (reinicio) en una línea temporal alternativa, siendo la segunda película un *remake* de la segunda cinta de la franquicia pero en esta realidad divergente. Las aportaciones narrativas de los cómics y los videojuegos en este periodo han adquirido más peso dentro del universo ficcional. De una entrevista a Roberto Orci, guionista y productor de las dos nuevas películas, se puede extraer que los cómics basados en el nuevo universo cinematográfico, precuelas y secuelas, así como el nuevo videojuego, *Star Trek* (Namco Bandai, 2013), son considerados como canon siempre y cuando no contradigan a lo narrado en las películas²⁷⁹. Es decir, en lo que respecta a los textos clásicos, existe una indefinición que apunta a la apertura textual; pero, por otro lado, la aportación de los diferentes textos en el *reboot* está más claramente delimitada. Previamente a estas dos posiciones, Gene Roddenberry, el creador de la serie, era el que definía qué era parte del canon de

²⁷⁶ Un caso peculiar es *The Klingon Dictionary* (1992), escrito por el lingüista Marc Okrand. Este desarrolla un sistema lingüístico y gramatical a partir de unas breves pautas aparecidas en las películas. Este diccionario se convirtió en un elemento para la construcción de guiones en los que participan personajes de esta raza.

²⁷⁷ Los derechos de explotación cinematográfica pertenecen a Paramount Pictures.

²⁷⁸ A lo largo de la historia de la franquicia, los fans siempre han sido los encargados de elaborar cronologías y de definir, de manera directa o indirecta, el canon.

²⁷⁹ Pascale, Anthony (2012). "Exclusive: Orci Says Star Trek TV Talks Getting Real + Declares Movie Tie-in Comics & Game As Canon" en *TrekMovie.com* Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <http://trekmovie.com/2012/07/17/exclusive-orci-says-star-trek-tv-talks-getting-real-declares-movie-tie-in-comics-game-as-canon/>

la siguiente manera: “It isn’t Star Trek until I say it’s Star Trek”²⁸⁰. Era una percepción personalista de lo que debe entrar a formar parte de este canon en función del gusto personal.

A pesar de que el reinicio de la franquicia abre la posibilidad de *fan films* en esa línea temporal ficcional, la gran mayoría de estos operan dentro de la línea temporal clásica.

16.4.- Universos expandidos y textos derivados.

Los productos derivados de la serie empezaron a comercializarse inmediatamente después del estreno de la misma. En el caso de los cómics, la editorial Gold Key inició la publicación de una colección con el mismo título en octubre de 1967, si bien el segundo número no estuvo disponible hasta junio del año siguiente. En un principio, la periodicidad fue irregular para, al final, convertirse en bimensual²⁸¹. Esta primera aproximación en viñetas se centra más en la acción a través de una visión *pulp* de la serie. En los números de esta publicación se podían observar algunas diferencias con respecto a la serie televisiva, sobre todo en el aspecto estético, eso se debía a que los dibujantes eran italianos y, por aquel entonces, *Star Trek* aún no se había emitido en Italia, por lo que los artistas, Nevio Zeccara y Alberto Giolitti, debían dibujar a partir de la documentación que les aportaba la editorial estadounidense (Moliné, 2005: 8). El periodo de Gold Key se prolongó hasta 1979, tras lo cual la franquicia ha ido cambiando de editorial: Marvel, DC, Malibu, Wildstorm, Tokyopop y, en la actualidad, IDW Publishing. Por lo general, han representado el universo de la serie que en ese momento estuviese en emisión en Estados Unidos, pero también están abiertos a colecciones ligadas al universo pero no vinculadas a un producto televisivo. Tal es el caso de *Starfleet Academy* (1996-1998) y *The Early Voyages* (1997-1998), publicadas en Marvel a finales de la década de los noventa en las que, aunque el vínculo con las series televisivas es mínimo, comparten el universo.

Antes de la cancelación de la serie, también se comercializaron fotonovelas que adaptaban libremente algunos capítulos; y, entre 1977 y 1978, la editorial Bantam publicó en edición rústica doce novelas que son adaptaciones de capítulos de la serie

²⁸⁰ Así se refieren a la actitud del creador de la serie algunos colaboradores de este en Alexander, David (1994) *Star Trek Creator: The Authorized Biography of Gene Roddenberry*.

²⁸¹ Martinez, Mark (s.f.). “Star Trek Gold Key Comics series”, en *Star Trek Comics Checklist*. Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <http://www.startrekcomics.info/goldkey.html>

original. En los años 1980 y 1982 publicaron respectivamente las novelizaciones de las dos primeras películas de la franquicia²⁸².

Aunque el universo expandido de *Star Trek* en cómic es bastante amplio, el de las novelas es el que ha generado mayor número de títulos. La primera fue la novela ilustrada para niños *Mission to Horatius* (1968), de Mack Reynolds, publicada por la editorial Whitman. La primera ficción adulta fue *Spock Must Die!* (1970), de James Blish, con la que Bantam inauguraba su línea dedicada a la serie, que duraría hasta 1981. Lo interesante de este periodo es que, de los quince volúmenes que dicha editorial dedicó a las aventuras de la Enterprise, hubo dos, *Star Trek: New Voyages* 1 y 2²⁸³, que eran recopilaciones de *fan fiction* donde varios autores amateurs publicaban historias cortas prologadas por actores de la serie original. La franquicia pasó por Wanderer Books (1982-1984) y Archway Paperback (1984-1986). Pero la editorial Pocket Books, que posee la licencia desde 1979²⁸⁴, es la que ha desarrollado un universo expandido complejo que abarca: más de 150 novelas ambientadas en la serie original; unas 130 en *Star Trek: The Next Generation*; 77 en *Star Trek: Deep Space Nine*; 48 en *Voyager*; y 18 en *Enterprise*. Aunque hay algunas novelizaciones, la inmensa mayoría son expansiones diegéticas de los personajes que no pueden ser consideradas como canónicas.

Dentro del material publicado por esa misma editorial, también hay iniciativas que buscan crear franquicias propias que no sean derivadas de las series de televisión. Un ejemplo es *Star Trek: New Frontier*, creada por John J. Ordover y Peter David, aunque principalmente escrita por el segundo. Se inició su publicación en 1997 y continúa en nuestros días. En *New Frontier*, el protagonista es Mackenzie Calhoun, capitán de la nave USS Excalibur. Otros ejemplos son: *Star Trek: Vanguard* (2005-2012), colección que se desarrolla en el periodo de la serie clásica pero en una base espacial; o *IKS Gorkon/Klingon Empire* (2003-2008), escrita por Keith R.A. DeCandido, en la cual se ofrece a través de las aventuras de una tripulación klingon una perspectiva sobre el universo ficcional a través de esa cultura belicista. A eso hay que sumarle las más de dos decenas de colecciones ambientadas en los diferentes periodos del universo *Trek* y vinculación directa alguna con la series televisivas.

²⁸² BJB (2014). “Star Trek Fotonovels (1977-78)”, en *Tain’t the Meat... It’s the Humanity!* Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <http://www.taint-the-meat.com/books/star-trek-fotonovels>

²⁸³ Estos aparecieron en marzo de 1976 y enero de 1978 respectivamente.

²⁸⁴ Existen licencias paralelas para comercialización de novelas, de ahí la coincidencia de fechas.

Otra vertiente editorial es la de los libros de no ficción que ayudan al fan a entender mejor el global de la franquicia desde dentro del continuo ficcional: no son canon pero tratan desde aspectos culturales de la ficción hasta aspectos técnicos internos o cuestiones de producción. *The Ferengi, Rules of Acquisition* (Pocket Books, 1995), de Ira Steven Behr, es un ejemplo de la primera categoría: en este se explica cuáles son las normas a seguir para hacer negocios por parte de los Ferengi, una raza de comerciantes. Por su parte, *Star Trek: The Next Generation: Technical Manual* (Pocket Books, 1991), de Rick Sternbach y Michael Okuda, es un manual técnico de las naves de *The Next Generation*, escrita desde la perspectiva del siglo XXIV, que es el periodo en el que se desarrolla la serie. Por último, un ejemplo de los libros que abordan cuestiones de producción es *The Making of Star Trek* (Ballantine Books, 1968), de Stephen E. Whitfield y Gene Roddenberry. Estas tres categorías de textos, a pesar de no formar parte del canon, tienen una gran acogida por parte del *fandom*.

En el ámbito de los juegos, *Star Trek* también ha tenido diferentes encarnaciones que van desde los juegos de mesa, de rol, hasta todo tipo de videojuegos, ya sean para salas recreativas, *pinballs*, PC, consola, *smartphones* o *tablets*. A finales de los sesenta, se pusieron a la venta los primeros juegos de mesa que llevaban por nombre *Star Trek Game*, pero solo uno, editado por Ideal Toys (1967), fue lanzado al mercado durante la emisión de la serie clásica. A parte de algunos títulos originales, también han existido variantes de juegos populares como *Monopoly* (Charles Darrow, 1935), *Trivial Pursuit* (Scott Abbot y Chris Haney, 1981), *Catan* (Klaus Teuber, 1995) o *Attack Wing* (WizKids, 2013). En los noventa, con el auge de los CCG (juegos de cartas coleccionable), Decipher Inc editó *Star Trek Customizable Card Game* (1994). En cuanto a los videojuegos, no han tenido tanto peso en este universo expandido como en la franquicia *Star Wars*, pero llevan produciéndose desde principios de la década de los setenta. En 1971 se puso a la venta la aventura textual *Star Trek*, de Mike Mayfield; desde entonces, han aparecido videojuegos para todas las plataformas, sistemas y géneros de juego, abundando los de estrategia. Tan solo el último de ellos, como se ha comentado en el apartado 16.3, tiene cierta repercusión en la narrativa de la línea temporal alternativa.

Cómics, novelas y videojuegos son los tres grandes apartados en el ámbito del universo expandido que se pueden considerar como textos narrativos de una manera o de otra. Pero la franquicia *Star Trek* se ha beneficiado de la explotación de todo tipo de

productos derivados: camisetas, gorras, posters, etc. Aunque los juguetes y las figuras de acción no son piezas centrales de la franquicia²⁸⁵, sí que han gozado de éxito entre los fans de la misma. La primera colección llegó de la mano de Mego en 1975 con una línea dedicada a la serie. Esta compañía no era ajena a producir juguetes franquiciados, pues, en su línea de figuras de acción, tenían personajes de las editoriales Marvel y DC, así como de *The Planet of Apes* y *The Wizard of Oz*. Desde entonces, empresas como Artasylum con Diamond Select Toys, Galoob, Ertl o Playmates se han encargado de hacer las figuras de acción de la franquicia.

La proliferación de productos derivados se debió a que, inmediatamente después de la cancelación de la serie, Gene Roddenberry y su esposa, Majel Barret, la cual interpretaría varios papeles en la misma, crearon la empresa Star Trek Enterprises, también conocida como Lincoln Enterprises. A través de ella, se dedicaron a vender material utilizado en el rodaje, desde guiones a diseños de arte, vestuario, fotografías promocionales o fragmentos de celuloide de las copias originales (Asherman, 1989: 139).

16.5.- *Star Trek* como texto de culto.

En los apartados anteriores se ha visto que *Star Trek* es una franquicia abierta que permite su explotación a través de productos derivados de carácter narrativo que configuran el universo expandido de la misma. Este tipo de textos deben tener una serie de características que los definan como texto de culto²⁸⁶, inherentes a aquellas obras que permiten ser exploradas, tanto oficialmente como extraoficialmente.

Eco apunta a cuatro elementos que definen el texto de culto: el uso de arquetipos eternos; un espacio narrativo amueblado y reconocible; que sea desmontable; y que posea una textualidad viva.

Centrándonos exclusivamente en las series televisivas de la franquicia, esta utiliza mitos históricos y contemporáneos. Todas las series, incluyendo *Deep Space Nine*, que se desarrolla en una base espacial, no dejan de ser una puesta al día de *La Odisea* de Homero, desde la serie original hasta *Enterprise*. En el poema de Homero, Ulises y su tripulación inician una vuelta a Ítaca plagada de dificultades, al igual que en

²⁸⁵ En el siguiente capítulo veremos que, en *Star Wars*, las figuras de acción son parte importante de la forma en que se entiende la franquicia y el *fandom* que se genera en torno a este producto.

²⁸⁶ Estas aparecen en el apartado 5 de esta investigación, dedicado a los Media Cult Texts.

la serie *Voyager*. Las siete temporadas televisivas que abarca esta serie narran la vuelta al espacio de la Federación, una Ítaca del futuro. Para Economou, el Capitán Kirk, de *TOS*, y su tripulación se ven embarcados:

[...] on an Odyssean journey for knowledge, as they keep discovering details about their lost home and about humanity, as they encounter monster aliens, experience many adventures, and travel through strange, unknown, often threatening and treacherous territory. At the end of their journey, together once more intact on the starship, they often evaluate their experience. Like Odysseus, after facing obstacles, enemies, and challenges bravely, they learn about their universe and gain insights into what it means to be human (2014).

Esta misma autora habla de Kirk como portador de los valores clásicos y míticos del héroe “as he is courageous, clever, and resourceful, and like Greek heroes such as Heracles and Theseus, his actions focus on communal good rather than individual glory” (Ídem); un patrón de personaje que se ha ido repitiendo a lo largo de la historia. Como ejemplo de episodio arquetípico de la serie clásica que utiliza referentes mitológicos está “Who Mourns for Adonais?”²⁸⁷ (NBC, 22/09/1967), en el que un gigante espacial se hace pasar por el dios griego Apolo buscando la adoración ciega por parte de la tripulación, como la tuvo en la antigua tierra por parte de los griegos. Apolo compara a la tripulación con Agamenón, Héctor y Ulises; les ofrece una vida de placeres a cambio de adorarlo continuamente. Este capítulo recuerda al encuentro de Ulises con Calipso, en el que ella ofrece al viajero placer, amor e inmortalidad, pero él decide apostar por los inconvenientes de la humanidad, al igual que hace Kirk, que en un momento del capítulo dice a Apolo: “Mankind has no need for gods. We find the one quite adequate”, en referencia al Dios cristiano.

En la serie clásica, existen más capítulos que aluden a la cultura griega clásica como: “Plato's Stepchildren” (NBC, 22/11/1968), que juega con aspectos de la filosofía clásica griega; y “Elaan of Troyius” (20/12/1968), una revisión de la historia de Helena de Troya en la que se incluyen klingons. También entran en juego factores ficcionales estadounidenses: como las películas de gánsteres en el capítulo ambientado en los años veinte titulado “A Piece of the Action” (NBC, 12/01/1968); o el episodio “Patterns of Force” (NBC, 16/02/1968) en el que la tripulación, siguiendo la pista de un historiador

²⁸⁷ El título es una referencia a la elegía *Adonais* (1821), escrita por Percy Bysshe Shelley.

de la Federación, llega a un planeta “nazi” en el que no solo han adoptado la estética, sino también la ideología de este movimiento.

La serie clásica marca el rasero por el cual se medirá el resto de producciones de la franquicia que, al igual que la primera, tendrán una fuerte influencia de Shakespeare. A partir de la tercera serie de televisión, se incluye un elemento en las naves que permite explotar ese tipo de historias: la holocubierta, una sala de realidad virtual en que los objetos y personajes creados por ordenador son tangibles. En esta se reproducen aventuras, a veces episódicas y otras secundarias, como: “The Big Goodbye” (Sindicación, 11/01/1988), basado en las novelas de Raymond Chandler *The Big Sleep* (1939) y *The Long Goodbye* (1953); “Elementary, Dear Data” (Sindicación, 05/12/1988), en el que el capitán y el segundo de a bordo rememoran las aventuras de Sherlock Holmes. No obstante, las referencias literarias no se limitan a las historias que se desarrollan en ese aparato tecnológico, sino que también las hay que se incorporan en el flujo narrativo principal, que es el de la ficción galáctica. Un ejemplo de esto es “Darmok” (Sindicación, 30/09/1991), un capítulo sobre la dificultad de comunicarse con una especie que conversa a través de sus mitos. El Capitán Picard reconoce la importancia del mito en la civilización humana; a lo largo de esta entrega existen múltiples referencias a *Gilgamesh*; y, en uno de los últimos capítulos de la serie, “Emergence” (Sindicación, 09/05/1994), Picard y Data ensayan *La Tempestad* (*The Tempest*, 1611), de Shakespeare.

Pero el elemento mitológico más interesante dentro de la franquicia es *TOS*. Las aventuras de Kirk y la tripulación marcan un hito dentro del devenir del universo ficcional. En cierta manera, eso tiene que ver con la segunda característica que da Eco sobre los textos de culto: crear un espacio narrativo amueblado y reconocible. En esta franquicia, esos elementos tienen que ver no solo con los espacios creados en los que se desarrolla la aventura, sino también con los estereotipos creados para las diferentes especies y con el tipo de normativas referentes a la Federación de Planetas. Por ejemplo, en cuanto a estas últimas, existe en este universo el concepto de Primera Directiva por el que las naves de la Federación no deben interferir en el desarrollo tecnológico y cultural de civilizaciones que estén poco desarrolladas. En cuanto a los espacios, se reconoce, independientemente de la serie, la disposición interna de las naves, los paneles o los *gadgets* utilizados por la tripulación. Respecto a los estereotipos, encontramos el sentido de la lógica que los vulcanianos aplican a todos los aspectos de la vida o el carácter

irascible y belicoso de los klingons. Todo eso conforma un espacio en el que los espectadores pueden navegar de una serie a otra reconociendo los elementos que la componen sin la necesidad de que tengan que ser explicados una y otra vez. En este caso se trata de una herramienta de economía narrativa.

La tercera pauta que da Eco es que sea un texto desmontable, que de él se puedan extraer citas, escenas y que pueda ser objeto de una gran actividad. En el marco teórico, se ha podido observar la capacidad de generar contenidos en torno a la franquicia; básicamente el *fandom* de *Star Trek* define cómo es el colectivo en la actualidad.

Dentro de esa desmontabilidad debemos tener en cuenta la producción vinculada al universo expandido. Observando las cifras mencionadas en cuanto a novelas inspiradas en este universo podemos llegar a la conclusión de que *Star Trek* es un texto desmontable en el que de cualquier personaje episódico, mención al pasado ficcional o elemento concreto se puede crear una narrativa en torno a estos. Es lo que en el marco teórico hemos denominado como texto arcóntico, cada vez que se incorpora un texto nuevo a la franquicia, libro, cómic, videojuego, etc. se incorpora a esa enciclopedia ficcional. No tanto como un todo, sino cada uno de los personajes, vehículos, lugares, etc. entran a formar parte de ese archivo ficcional que podrán ser reutilizados en ficciones posteriores.

Star Trek es también un valor que ha traspasado lo ficcional para formar parte del acervo cultural popular: frases como “Live long and prosper”, pronunciada por los vulcanianos; o “He’s dead Jim” pronunciada por el doctor McCoy una veintena de veces a lo largo de la serie original cada vez que muere un figurante (por lo general un miembro del rango más bajo de la tripulación popularmente conocidos como “camisas rojas”). Otras frases, como “Highly illogical”, “Beam me up, Scotty”, “Make it so”, “To boldly go where no man has gone before...”, “Resistance is futile” o “Set Phaser to stun”, son algunas de las que dan la medida del peso de la serie en la cultura popular contemporánea. A esas citas hay que sumarle el saludo tradicional vulcaniano, así como la paracita de *Star Trek* “Get a Life”, pronunciada por William Shatner, actor que interpreta a Kirk en la serie clásica, en el *Saturday Night Live*²⁸⁸.

²⁸⁸ La sinopsis y las implicaciones de dicho gag se explican en el apartado 2.2.

Eco denomina “textualidad viva” a la cuarta característica del texto de culto: ser un texto de textos, en el que se utilizan diferentes clichés y arquetipos. De esto se habla en el primer rasgo dado por el teórico italiano, dicha textualidad viva debe tener más en común con la proyección de esos textos reflejados en la obra en concreto que con la utilización en sí misma. Y más todavía en cómo se plasman en la vida cotidiana o en el impacto cultural que genera un texto sobre una cultura en un periodo concreto de la historia. En el caso de *Star Trek*, la medida de la huella que ha dejado pasa no solo por lo anecdótico o referencial, sino también por formar parte inherente de la historia estadounidense. Un primer escalón para medir esa textualidad es la popularidad entre la audiencia y esta se refleja en el *fandom* creado en torno a la serie. Un segundo escalón en el impacto cultural de esta serie es la integración de elementos como frases, situaciones o hacer homenajes a capítulos completos en otras ficciones. Por ejemplo, el capítulo “The Replacement” (UPN, 10/10/2000) de la serie *Buffy, The Vampire Slayer* es una traslación de “The Enemy Within” (NBC, 06/10/1966); el personaje de origen japonés Hiro Nakamura de la serie *Héroes* (*Heroes*, NBC, 2006-2010) utiliza frecuentemente el saludo vulcaniano; o las múltiples referencias que aparecen a lo largo de la franquicia *Stargate*. No obstante, la serie que más alusiones hace al universo *Trek* es *The Big Bang Theory* (CBS, 2007–), en la que los protagonistas son grandes aficionados a la ciencia ficción y se hacen menciones continuas a las series de la franquicia, llegando a aparecer actores de la serie interpretándose a sí mismos. Dentro de este segundo escalón se sitúan las parodias y los tributos de la saga creada por Gene Roddenberry como en la serie *Animaniacs* (Fox, 1993-1998), *Beavis and Butt-head* (MTV, 1993-2011), *Futurama* (Comedy Central, Fox, 1999-2013), *The Simpsons* (Fox, 1989-) o *Family Guy* (Fox, 1999-). Aunque la más notable es la película *Galaxy Quest* (Dean Parisot, 1999), que es una parodia-homenaje no solo del texto en sí mismo sino también sobre el *fandom* de la serie y los actores que interpretan a los protagonistas haciendo de sí mismos.

El tercer escalón de la huella cultural se sitúa en la realidad y va desde la incorporación de algunos aspectos en el día a día al reconocimiento oficial de los valores culturales de la serie. En ese sentido, *Star Trek* ha sido refrendada en diferentes momentos de la historia a lo largo de los años. Estos suelen ir desde nombres de calles dedicadas a Roddenberry en Las Vegas, o a diferentes personajes y aspectos de la franquicia en la población de Turlock, Garland, etc., la reconversión de imagen de

pueblos como Vulcan en Canadá o la autoproclamación de Riverside en el estado de Iowa como lugar del futuro nacimiento del capitán Kirk. Aunque es mucho más relevante la inclusión del modelo de la Enterprise original utilizada en la filmación de *TOS* en la exposición principal del National Air and Space Museum del Smithsonian, junto con aviones históricos reales, eso ayuda a hacernos una idea del impacto de la serie en la cultura estadounidense. Pero posiblemente el acontecimiento más relevante fue cuando, a petición de los fans, la NASA le puso el nombre de Enterprise al primer transbordador espacial, creado así un antecedente real a la historia ficcional de la nave de la serie televisiva.

Hills apunta a tres elementos en la construcción del texto de culto: la autoría; una narrativa indefinidamente diferida; y la hiperdiégesis. El primer rasgo se cumple a través de la figura de Gene Roddenberry. Como se ha dicho la configuración del universo venía determinada por él: frases como “It isn’t Star Trek until I say it’s Star Trek”²⁸⁹ definían el control personalista que este tenía de su propia creación. Tras el fallecimiento del *showrunner* en 1991, el resto de series quedó en manos de reputados productores que habían trabajado anteriormente con Roddenberry, aunque sin recuperar el peso que este tenía dentro del *fandom*: Rick Berman, Michael Piller, Jeri Taylor y Brannon Braga. Tras el reinicio de la franquicia en 2009 por parte de J.J. Abrams se ha recuperado esa idea de calidad vinculada al autor y al reconocimiento de su obra.

El segundo aspecto al que apunta Hills es la narrativa indefinidamente diferida. Dos aspectos confirman esta cualidad. Los personajes, más o menos, siempre tienen la misma edad; en ese sentido, la mayoría de los protagonistas de la franquicia están en una especie de hiato temporal, a excepción de los más jóvenes que crecen a medida que lo hacen los actores. La idea de una narrativa indefinidamente diferida posee un segundo rasgo: nunca se finaliza todo por completo. Se cierran tramas episódicas, arcos argumentales y tramas secundarias de una entrega a otra, pero siempre quedan flecos de historias por contar. *Star Trek* plantea otro tipo de narrativa indefinidamente diferida: por lo general, las tramas son de carácter episódico dentro de un arco argumental general, unas veces más acentuado que otro, en el que los tripulantes van de planeta en planeta por el espacio enfrentándose a situaciones y resolviendo problemas. En el apartado 5.4 vimos cómo Gwenllian-Jones define este modelo de narrativa como

²⁸⁹ Así se refieren a la actitud del creador de la serie algunos colaboradores de este en Alexander, David (1994) *Star Trek Creator: The Authorized Biography of Gene Roddenberry*.

travelogue, aunque la nave estelar proporciona a esta franquicia un toque híbrido con una estructura nodal, por las tramas que tiene lugar dentro de la Enterprise. Por ejemplo, en el capítulo “Loud as a Whisper” (Sindicación, 09/01/1989), perteneciente a la segunda temporada de *The Next Generation*, un negociador sordo y mudo, Riva, que se comunica mediante telepatía a través de unos ayudantes que viajan con él, tiene que mediar entre dos contendientes en un planeta envuelto en un conflicto bélico perpetuo. En un momento de la trama, los ayudantes son asesinados, por lo que la mediación queda interrumpida; ante la necesidad imperante de llegar a un acuerdo de paz, Riva se ve obligado a llevar las conversaciones haciendo de la desventaja un beneficio, porque los oponentes deben aprender el lenguaje de signos para comunicarse con el negociador. Y ahí finaliza dicho capítulo: hay una suspensión por la que no sabemos si llegan a un acuerdo o no; se difiere dicha información. Lo mismo sucede con las relaciones personales entre los tripulantes de la nave. Esto da la oportunidad, por un lado, a una explotación a través de productos derivados de carácter narrativo; y, por otro, a todo tipo de especulaciones de la audiencia que dan lugar a la generación de los contenidos creativos del *fandom*, que no tienen que operar siempre en los mismos códigos genéricos. Es decir, tienen un sentido polisémico en el que la referencia original es solo un punto del parten cual tanto los poseedores de los derechos, que lo utilizarán para mantener el canon a todos los niveles, como el *fandom* para pervertirlo, dicho de otra forma: para trabajar en código opuesto.

El último rasgo es la hiperdiégesis, una característica que ejemplifica a la perfección *Star Trek*. Esta define a la práctica de crear un espacio narrativo del que solo se muestra una pequeña parte. La galaxia donde transcurre la franquicia está dividida en cuadrantes: Alpha, Beta, Gamma y Delta. Casi toda la acción se desarrolla en los dos primeros; la de *Voyager* sí tiene lugar en el Delta, mientras que el Gamma apenas ha sido explorado por los protagonistas de las series. Cada cuadrante tiene miles de planetas y civilizaciones que tan solo llegamos a intuir. Lo mismo sucede con los personajes que forman parte de la tripulación de la Federación, conocemos muy pocas naves del total que integran la flota, lo cual se puede extrapolar a las flotas que no forman parte de dicha organización. Es decir, el campo de posibilidades para crear narrativas en torno a la franquicia es muy amplio

Una vez repasadas las formas en que *Star Trek*, como texto, cumple las pautas que definen a un texto de culto como puerta a la creación de un universo narrativo

expansivo, tanto para posibles extensiones oficiales como para las producidas por los fans, vamos a examinar los *fan films* desarrollados bajo los parámetros de la franquicia.

16.6.- El *fandom* de *Star Trek*.

Star Trek es el punto de inicio del *fandom* tal y como lo conocemos hoy día. Las relaciones del *showrunner* de la serie, de Majel Barret y de parte del equipo de actores y técnicos con el *fandom* generado han marcado un hito en cuanto a cómo se han de gestionar las mismas. La evolución histórica de este *fandom* se ha visto en el apartado 3.3 y 3.4 del marco teórico para ilustrar el aspecto histórico de la evolución del colectivo. Algunos de los puntos ya vistos son los siguientes:

- En primer lugar, hay una clara vocación continuista con respecto al *fandom* de ciencia ficción. No nace de cero pero sí evoluciona.
- La serie fue presentada en una convención de ciencia ficción antes del estreno en televisión, concretamente en la Tricon en 1966, junto con la serie de Irwin Allen *Time Tunnel* (ABC, 1966-1967). Roddenberry proyectó el capítulo “Where no Man has Gone Before” (NBC, 22/09/1966) y, a petición del público, decidió hacer lo mismo con “The Cage”, todo lo cual fue muy bien recibido por los asistentes (Asherman, 1989: 2-3). Las proyecciones venían acompañadas de una exposición de *gadgets*, fotografías y un stand en el que los fans se podían apuntar a una lista de correo para estar al día de las novedades de la serie.
- Los actores y el mismo Roddenberry colaboraron en los primeros fanzines dedicados a la serie.
- No fue la primera vez que se utilizaban las sinergias adecuadas para que los fans lanzasen una campaña para que una serie no fuese cancelada, pero sí la más multitudinaria y efectiva hasta el momento. Posteriormente hubo otras varias campañas generadas por este *fandom* pero ninguna tuvo la repercusión de la primera.
- La mujer entró entrada de pleno derecho en el *fandom* llegando a reconfigurarlo hasta lo que conocemos a día de hoy.
- Inmediatamente surgieron los fanzines como cabeza visible de la producción del *fandom*. Concretamente *Spockanalia* apareció en septiembre de 1967, justo cuando empezaba la emisión de la segunda temporada de la serie.

- Los fans no tardaron en empezar a generar negocio propio. Dos ejemplos que ponen de manifiesto dicha actitud son: Star Publishing, una editorial dedicada única y exclusivamente a publicar material sobre la serie, fundada por dos adolescentes a principios de los setenta; y Creation Entertainment, una empresa fundada por fans para la organización de convenciones, que desde 1971 cuenta con el beneplácito de Paramount.

16.7.- Por una historia de los *fan films* de *Star Trek*.

Uno de los motivos por los cuales realizamos este trabajo de investigación es para dar a conocer los *fan films* como una realidad más del *media fandom*. Y es a partir de *Star Trek* que podemos hablar de estos como tales, aunque previamente había habido otros shows televisivos con grupos de aficionados apoyándolos de diferentes formas. Los *fan films*, a pesar de haber sido un hecho desde el principio, apenas han sido considerados como una práctica de estos colectivos por parte de los investigadores del tema. Podría parecer que las prácticas cinematográficas de cualquier tipo, ya sean amateurs o domésticas, puedan estar en desventaja por el condicionante tecnológico frente a prácticas más asequibles económicamente como escribir *fan fictions* o hacer fanzines. Pero la realidad es otra, aunque en menor número, desde el principio del movimiento del *fandom* mediático han existido *fan films* o películas amateur o domésticas inspiradas en textos primarios.

16.7.1.- Los años del cine doméstico.

En 1967, cuando se iniciaba la segunda temporada de la serie, ya había aparecido el primer fanzine que la homenajeaba y también se realizó el primer *fan film*, titulado simplemente *Star Trek*²⁹⁰; aunque rebautizado por el director, más de cuatro décadas después, como *Star Trek: The 8mm Movie*. Es una película doméstica que resume en pocos planos lo esencial de la serie: el puente de mando, los uniformes de los personajes (aunque llevan polos de color blanco, se puede apreciar la insignia) y secuencias de la nave surcando el espacio, en la que esta no es más que una maqueta sujeta con un hilo sobre un fondo de color negro. La narrativa es un tanto confusa: los tripulantes cumplen las órdenes del capitán; más tarde, reciben un impacto y simulan la forma en que se agita la nave en la serie, para finalmente destruir una nave. Se trata de

²⁹⁰ Johndcal (2010). *Star Trek: The 8mm* Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: *Movie* <http://www.break.com/video/ugc/star-trek-the-8mm-movie-1848482>

un *fan film* rodado entre amigos, con edades que rondaran los doce o trece años, en la habitación de una casa dispuesta con los muebles como si fuese el puente de mando.

Esas pautas se repetirían desde finales de la década de los sesenta y los setenta: grupos de amigos preadolescentes que hacen sus propios cortometrajes basados en la serie con una narrativa mínima que recoge lo más esencial de la ficción, como vimos en el apartado 12.8 con el corto *Star Trek*, de Robert Hampton. Esa dinámica se repite en *JR. Star Trek* (Peter Emshwiller, 1969)²⁹¹ en el que un grupo de niños de alrededor de diez años forma la tripulación de la nave. En el cortometraje aparece lo básico: el capitán y Spock; el efecto del teletransportador elaborado mediante la ralladura de la película Super 8; y un diseño del puente de mando que imita al original y con un buen acabado. La trama es sencilla: un grupo de alienígenas intenta abordar la nave pero Kirk y Spock los repelen.

El siguiente *fan film* es *Star Trek: Legacy of the Past* (Ray Glasser, 1971)²⁹², un ejercicio para un examen final de producción en televisión. La historia es bastante simple: la tripulación de la nave va a parar a un estudio de televisión de principio de los setenta y Spock analiza la localización a través de su lógica. Glasser elabora un *opening* propio para una de las tramas más típicas de los *fan films* de cualquier época: la tripulación viaja al pasado, que es el presente del momento en el que se realizó la pieza en cuestión.

En 1973 se filmó *Star Trek: The Klingon Incident* (Mike Sumen), otra trama al uso para mostrar un enfrentamiento entre klingons y miembros de la Federación, tanto en un planeta desierto como en el espacio. Es un cortometraje que no tiene mucha complicación: se encuentra a medio camino entre lo doméstico y lo amateur; y, de tanto en tanto, se registran miradas a cámara. Entre ese mismo año y 1975, Vic Mignona, que, a día de hoy es uno de los realizadores y actores más reputados de *fan films*, realizó unos cortos muy breves sobre la serie que van desde Kirk deambulando por un descampado a enfrentamientos breves con alienígenas con poderes telequinéticos. Son, por lo general tramas muy ligeras para divertimentos infantiles. En esa línea de lo breve, aunque más elaborado, *The First Silent Star Trek Movie* (A.D.²⁹³, 1973)²⁹⁴, una

²⁹¹ Considerado durante muchos años el primer *fan film* basado en la serie.

²⁹² En YouTube se puede encontrar con el título *My College Star Trek Production - from 1971!!!!* Disponible en Internet [Consulta 06/08/2015] en: <https://www.youtube.com/watch?v=tkluPmSye3Y>

²⁹³ Autor desconocido.

aproximación muda con intertítulos, narra de manera muy resumida una batalla con los klingons; no hay uniformes ni un espacio definido o reconocible como cronotopo de *Star Trek*, tan solo el interior del salón de una casa. Se juega con el balanceo de la nave y también hay miradas a cámara. Al año siguiente, repetirían en su intento de hacer un *fan film* de *TOS*; esta vez llevaría por título *Star Trek: Is There in Brandy No Beauty?*, en el que un licor de origen desconocido convierte a los tripulantes de la nave en seres monstruosos. Al igual que el corto anterior, aunque han mejorado los decorados que simulan el interior de la nave, hay miradas a cámara y tanto la edición como los efectos especiales, así como las actuaciones, son muy rudimentarias. En 1977 volverían a hacer un *fan film* titulado *Star Trek: the Trouble with the Walnuts*, una parodia del episodio clásico “The Trouble with Tribbles” (NBC, 29/12/1967).

También en 1974 se rodó *Star Trix*, del que ya hemos hablado en el apartado 12.4.1. Ese mismo año, apareció el primer *fan film* serio sobre este universo, *Paragon's Paragon*, de John Cosentino, para el cual se producen dos innovaciones con respecto a todo lo visto anteriormente: se crea un set para el puente de mando que intenta ser una réplica exacta de la serie televisiva y se mantienen también los uniformes; la segunda innovación es que no se trata de la Enterprise ni de los protagonistas habituales en el texto primario sino que son personajes nuevos. Es decir, se trata de un intento por parte del *fandom* de expandir el universo con un *fan film* serio para realizar una película de ochenta minutos que tan solo fue exhibida en algunas convenciones y en la que utilizan el canon para crear nuevas aventuras y personajes²⁹⁵. En la actualidad, el *fan film* no está disponible pero tanto por el artículo publicado por el autor en el número 6 de la revista *Cinemagic*, de primavera de 1975²⁹⁶, en el que detalla el proceso de producción, la construcción de los sets de rodaje y los presupuestos de la película, como por algunas imágenes que el director ha subido a YouTube²⁹⁷, se puede apreciar la apuesta por la profesionalidad. A pesar de estar filmado en Súper 8, como muchos de sus

²⁹⁴ Por los comentarios de la página de Youtube, se puede deducir que el usuario que ha subido los videos es el hijo del director, pero no pone su nombre real, tan solo su *nick* de usuario, Brooklyn83. Disponible en Internet [Consulta 06/08/2015] en: <https://www.youtube.com/user/Brooklyn83/feed>

²⁹⁵ Hay fuentes que aseguran que este *fan film* está vagamente basado en la primera novela oficial del universo Trek, *Spock Must Die!*, de James Blish, y que la duración de la película es de cien minutos. Disponible en Internet [Consulta 06/08/2015] en: <http://www.startrekaxanar.com/fan-film-friday-the-very-first-star-trek-fan-film-2/#comment-12230>

²⁹⁶ “Paragon's Paragon” Páginas 16-24.

²⁹⁷ Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: https://www.youtube.com/watch?v=Wvn5_ZuWKck

contemporáneos, el eje familiar no es lo principal ya que se apuesta por lo profesional y podemos asegurar que se da el salto del cine doméstico al amateur. La trama sigue las pautas de un capítulo al uso: los klingons tratan de someter a los habitantes del planeta Organia, para evitar lo cual la Federación enviará a la U.S.S Paragon, capitaneada por el Capitan Richard Kirk y el primer oficial Sellek.

En 1977 se filmó *Star Trek*, retitulada en YouTube como *Star Trek 1977*²⁹⁸, una animación en *stop motion* realizada con papeles recortados. Es un cortometraje paródico en el que se intenta aprovechar algunos aspectos de los personajes para hacer una pieza cómica, por ejemplo: Scotty aparece con una falda escocesa; Mr. Sulu con un kimono de karate; y Mr. Spock en un cuarto de baño con pintadas obscenas.

A finales de década y durante los ochenta, el colectivo Austrek, fans australianos de la serie, se mostró muy activo en la realización de *fan films*. Entre 1979 y 1980 produjeron *City on the Edge of Yarra* (Stephen Bates), una parodia del episodio clásico “The City on the Edge of Forever” (NBC, 06/04/1967), en el que la tripulación de la Enterprise debe viajar al pasado para rescatar a McCoy a través de una máquina viviente llamada el Guardián del Tiempo (The Guardian of Forever). En este *fan film* también van al pasado, imitando la idea de *Star Trek: Legacy of the Past*, que es el presente en el que este cortometraje fue realizado, por lo que la mayoría de bromas giran en torno a las modas del momento. Hay referencias a *Star Wars*, *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), y *Doctor Who*.



Fig. 72.- Imágenes de *Star Trek: The 8mm Movie* (John DCal, 1967) y *Paragon's Paragon* (John Cosentino, 1974).

²⁹⁸ Disponible en Internet [Consulta 05.08.2015] en: <https://www.youtube.com/watch?v=9CFINspQn5g>

En este periodo, pero sin datar, podemos incluir dos *fan films* que, por la estética y lo rudimentario de los mismos, bien podrían pertenecer a esta época. El primero es una animación titulada *Star Trek*, aunque el título que aparece en la descripción de YouTube es *Early Trek fanfilm*²⁹⁹, en la que la trama es una batalla espacial entre klingons y una nave de la federación de la misma clase que la Enterprise. El segundo es *Star Trash*, en el que, con un aspecto deliberadamente desaliñado en el diseño del set del puente de mando, se busca hacer una parodia de un supuesto enfrentamiento con los ‘klinkons’, entre los que aparece una especie de nazi; acaba con un trasunto de King Kong comiéndose a algunos tripulantes de la nave.

Durante los sesenta y los setenta, los signos de profesionalización fueron nulos: excepto *Paragon's Paragon*, el resto de *fan films* eran realizados por diversión y por homenajear a *Star Trek*. De todas maneras, sí se aprecia una voluntad cada vez mayor de recrear los espacios, principalmente el puente de mando, y los uniformes de la tripulación, aun para producir parodias.

16.7.2.- Los años ochenta. El fenómeno se establece.

Seguramente la década de los ochenta fue profusa en cuanto a la producción de *fan films*, pero nos han llegado muchos menos de los que hemos visto en las dos décadas anteriores. Posiblemente la poca difusión ha tenido que ver con las cartas de cese y desistimiento que Paramount enviaba a los fans³⁰⁰. En estos años, a través de los cortometrajes que se describirán a continuación, podemos suponer que existe una gran implantación del vídeo y del ordenador como herramientas para producir audiovisuales en el ámbito doméstico y amateur. Otro factor a tener en cuenta es que en 1987 se estrena *Star Trek: The Next Generation*, por lo que la serie original deja de ser el único texto primario a partir del cual los fans producen sus *fan films*. En 1985 también se filma *Yorktown: A Time to Heal*, como se ha especificado en el apartado 12.5.3.

El primer cortometraje reseñable de esta década es *Star Trek: Springes to Catch Woodcocks* (James Gaither, 1986)³⁰¹, un *fan film* de animación realizado con un Commodore 64. Tiene un aspecto visual muy rudimentario; fue programado en Basic, pero mantiene la estética y el tratamiento de la serie original. La trama está en la línea

²⁹⁹ Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <https://www.youtube.com/watch?v=FmA4k34wxMM>

³⁰⁰ Como se vio en el apartado 12.5.4.

³⁰¹ Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <https://www.youtube.com/watch?v=esVSHRy69Fk>

de un capítulo al uso: la tripulación desciende a un planeta en el que los recibe una alienígena que, uno a uno, los irá hipnotizando y modificando sus memorias.

En 1988 el cortometraje *The Search of Spock Body Parts* (Jay y Randy Parker)³⁰² parodia el título de la tercera película de la franquicia para hacer una película de no animación³⁰³ con las figuras oficiales comercializadas por Mego, en la que un klingon ha repartido entre diferentes enemigos de Batman las partes de Spock, siendo la cabeza la única que tienen en su posesión³⁰⁴. *Star Trek: The Trenton Missions* (Mark McQuillen), de ese mismo año, es un *fan film* prototípico hecho por unos adolescentes y en el que la trama es una misión que recuerda a las de la serie clásica. Este concretamente tiene unos rasgos característicos que serán pautas en las *fan* producciones que nos encontraremos en las siguientes décadas: utilización del croma; gráficos hechos por ordenador con una calidad de imagen superior a lo grabado con actores; muy basados en el diálogo y con poca acción.

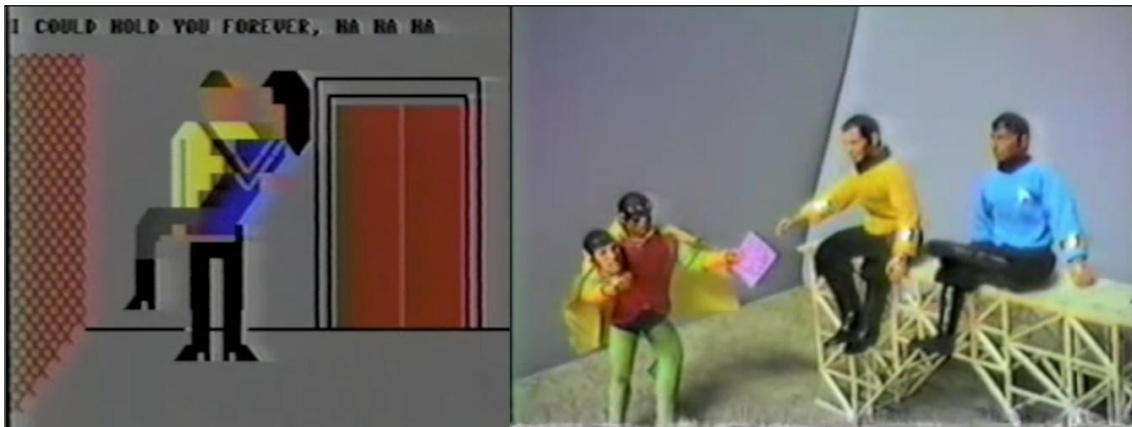


Fig. 73.- Imágenes de *Star Trek: Springes to Catch Woodcocks* (James Gaither, 1986) y *The Search of Spock Body Parts* (Jay y Randy Parker, 1988).

Sin embargo, el *fan film* más significativo de la época es *Star Trek: The Pepsi Generation* (Ryan K. Johnson, 1988), una parodia sobre la nueva creación de Gene Roddenberry mezclada con referencias a la marca de refrescos y a series como *Doctor Who*³⁰⁵. Se trata del primer *fan film* postmoderno dedicado a la franquicia del que se tiene noticia. En este se amalgama un discurso televisivo y paródico con alusiones a

³⁰² Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <https://www.youtube.com/watch?v=yBNBt6m-Kog>

³⁰³ Con no animación nos referimos a que no se ve movimiento de las figuras, sino que están grabadas en una posición fija.

³⁰⁴ Los realizadores utilizan personajes de otras franquicias comercializadas por Mego.

³⁰⁵ El director de este cortometraje realizó desde diferentes ámbitos de la producción varios *fan films* de la serie de la BBC.

todo tipo de textos (de ficción, publicitarios, televisivos, etc.) que ayudan a mostrar la percepción que los fans de *The Next Generation* tienen, en esos momentos, de dicho universo ficcional. En este *fan film* se cambia el símbolo de la Federación por el logo de Pepsi y la nave está construida en parte con latas del refresco. La trama no podría ser más absurda: los Ferrari se han llevado todas las Pepsis del planeta Seven Up, de ahí que la tripulación de la nave sea la encargada de recuperarlas. Por el camino hay todo tipo de bromas y chistes, incluidos aquellos destinados a los guionistas de la serie.

El último *fan film* que vamos a ver de este periodo es *Star Trek: Academy Training* (Steve Kelley, 1989), una película casera en la que el padre graba a su hijo y unos amigos en una versión libre del episodio “Balance of Terror” (NBC, 15/12/1966), en la que los uniformes son de la serie nueva, pero el puente (construido por el padre para el hijo), se insertan imágenes de la serie clásica y los personajes pertenecen a la serie original.

De esta década pueden sacarse pocas conclusiones a partir de los títulos a los que tenemos acceso. Sin embargo, se puede comprobar que el fenómeno sigue y que las formas de aproximarse a esta práctica se van enriqueciendo.

16.7.3.- Los años noventa. Diversificación de los *fan films*.

En la década de los ochenta se percibe cierta diversificación a la hora de producir *fan films*, que no deja de ser una manera de reimaginar los personajes de la serie. *Star Trek: the Pepsi Generation* había abierto las puertas a un tipo de parodia intertextual, que no solo utiliza una única fuente como texto primario, sino que se empieza a combinar con el discurso audiovisual contemporáneo o de otras épocas; está grabada correctamente y tiene repercusión mediática. En los noventa empiezan a pluralizarse las formas de aproximarse a la producción de *fan films* y podemos encontrar cuatro grandes bloques no estancos: serios³⁰⁶, paródicos, domésticos y fantasiosos. En esta década empiezan a multiplicarse aquellos *fan films* ambientados en el periodo histórico en el que se desarrollan las nuevas series.

³⁰⁶ Decir que un *fan film* es serio es una manera eufemística de decir que tratan o podrían pasar por canónicos.

Los serios son aquellos que tratan de hacer un episodio de duración indeterminada que va de los seis minutos de algunos a las dos horas de otros. Con un nivel de producción variable, por lo general intentan reproducir de una manera más o menos fiel los aspectos visuales y estructurales de las series, desarrollando una historia seria sin aspectos paródicos. *Star Trek: Le Juge* (Eric Bernard, 1992) es un *fan film* francés realizado como ejercicio para una escuela de cine. Su director desarrolló un capítulo completo que no llega a los treinta minutos de duración, ambientado en el periodo de la serie clásica. Casi toda la acción tiene lugar en el puente, un set con gran parecido con el de la serie original. *Le Juge* es el ‘mejor’ *fan film* serio de la década por la capacidad que tiene de mimetizarse con la producción original a la vez que crea una narrativa nueva. Pero no todos los *fan films* serios apuntan en esa dirección, no todos pueden, ya sea por motivos técnicos o de presupuesto, realizar una producción del nivel de este *fan film* francés. Un ejemplo de esa segunda vertiente es *Star Trek. The Next Generation; the Mushroom Incident* (Sir Tyrun Kolmel, 1993), un proyecto de instituto que no es más que una obra de teatro grabada y editada posteriormente con unos recursos mínimos y poco presupuesto. Los proyectos de institutos, instituciones dedicadas a la juventud o iglesias son un subgénero dentro de los *fan films*. Estas, sobre todo las últimas, ven en la realización de estos vídeos una forma de expandir la palabra de Dios. *Star Trek: Encounter at Outpost Alpha Omega* (Albert Peña, 1993) es un ejemplo de este tipo de lecturas en las que identifican a Cristo con la Federación y a los Klingons con el demonio. A pesar de lo escueto del presupuesto y de los pocos medios, el guion trata sobre una misión de la tripulación. Utilizan fragmentos de las películas para las partes del corto en el que aparece el exterior de las naves. En otros casos se siguieron haciendo *fan films* sin ningún tipo de condicionante externo aparte de realizarlo por el mero placer de hacerlo, como *Star Trek: The Infinite Chain* (George Kayaian, 1994)³⁰⁷ o los dirigidos por Laurie Calvert en 1998: *Classic Star Trek: The Brave and The Valiant* y *Classic Star Trek: The Intrepid*, cada uno de los cuales no supera los siete minutos de duración, con efectos especiales rudimentarios y grabados en vídeo. En el primero, la tripulación de la Enterprise se enfrenta al Acumulador, un ser que atrae todo tipo de maquinaria a su planeta; y. en el segundo. Una nave ataca a la U.S.S. Intrepid y la Enterprise va a su rescate, de modo que la trama gira en torno a la batalla entre naves.

³⁰⁷ Esta película forma parte de la trilogía *Star Trek: The Multiverse Crisis* (1994-2012), compuesta por la película citada más *Star Trek: Incident at Beta 9* y *Star Trek. The Final Darkness*.

Las parodias siguen operando en las variaciones en el título o en los nombres de los personajes que suelen estar plagados de bromas internas o a otras referencias culturales o sagas galácticas. Podría parecer que al ser parodias no necesitan de lo canónico, siendo todo lo contrario. Estos *fan films* suelen tener una construcción estética y de representación de lo que los fans conocen de la franquicia, por lo menos tan seria como los *fan films* vistos anteriormente, ya que sobre estos se construye la consciencia de colectivo en torno a este texto y hace que sean comprensibles para todos los fans de la serie. Por ejemplo, Ian White dirigió a finales de la década dos *fan films* de casi una hora de duración cada uno en los que jugaba con los elementos canónicos para hacer los gags: *Star Trek: The Wrath of Khan* (1997-1998) y *Star Trek: Quantum Sheep* (1999). Ambos están ambientados en el universo clásico y en cada uno tiene lugar una misión que da pie a todas las bromas: en la primera, bajan a un planeta en busca de cristales de dilutio, el combustible de las naves, y se encuentran a personajes fantásticos y delirantes que les entretienen; la segunda, en cambio, es un *remake* de la cuarta película de la franquicia, que se desarrolla en el Reino Unido de los noventa. Al final de ambas cintas se incluyen las tomas falsas y un número musical. La estructura se repite en *Star Trek: Shadowplay* (¿Jens Hoenscheid?, 1998): unos sets bien diseñados; los personajes con el vestuario de la serie original; el desarrollo de una trama en la cual se insertan las bromas; y las tomas falsas al final. *Trailer Trek: an Unauthorized Parody* (Brian James Daley, 1998) es algo diferente: un cortometraje de casi treinta minutos que obtuvo premios en convocatorias, fue emitido por una televisión local y está registrado como obra del director. Tiene un estatus complejo aunque definido por tratarse de una parodia. En esta se mezclan aspectos de la serie clásica, de *The Next Generation* y de las películas de la franquicia. Salen personajes portando el vestuario de esos tres periodos, aparte de las referencias a *Star Wars*. Las animaciones suelen jugar un papel importante dentro de la parodia, como ya vimos en la década anterior. Una de las primeras fue *Star Trek: The Lego Generation* (Ben Hamer y Peter Straub, 1994), en la que se utiliza la frase “Where no Lego has Gone Before”. Mientras que los ejemplos anteriores de *action figure movie* estaban realizados con figuras de acción licenciadas, este *brick film* se hace con figuras de Lego al uso, ya que la marca danesa de juguetes de construcción nunca ha poseído los derechos para explotar la franquicia.

El siguiente bloque de *fan films* son los domésticos. A pesar de que podemos decir que todos los *fan films* vistos hasta el momento son caseros, menos alguna

excepción concreta, existe por parte de la gran mayoría de realizadores una voluntad de ir haciendo películas cada vez más complejas en todos los aspectos: desde ediciones canónicas a incorporar las nuevas tecnologías para mejorar sus producciones. Pero siguió habiendo fans que hacían los cortometrajes por diversión y, visto el resultado de sus piezas, debían de entender esta práctica como coger la cámara, grabar con un grupo de amigos y pasar un buen rato a costa de sus series favoritas. En la descripción de video en YouTube de *Star Trek: USS Proxima* (Chris Hutchins, 1992), el director dice que el video se grabó sin guion ni presupuesto³⁰⁸: son dos adolescentes que utilizan ropas comunes; el set de rodaje es el sótano de la casa del director; e insertan imágenes de las películas. Entre los dos interpretan a seis personajes. *A Ship Called Ship* (Gus Holerda, 1995), ambientada en *TNG*, aprovecha los pocos medios que tiene para hacer una parodia en la que las naves están elaboradas con cubiertos de plástico; los efectos son pobres y se añade un punto *gore* a las muertes de los enemigos. En *The Return* (Andrew J. Holland, 1996), sucede casi lo mismo: un grupo de adolescentes mezcló aspectos de la serie clásica con las películas y con *The Next Generation* para desarrollar una trama que gira en torno a los Tribbles.



Fig. 74.- Imágenes de *Star Trek: The Pepsi Generation* (Ryan K. Johnson, 1988) y *Star Trek: The Wrath of Khan* (Ian White, 1997-1998).

En general, los *fan films* realizados en este periodo estaban grabados en video, ya que los sistemas de película cinematográfica habían ido perdiendo fuerza en el mercado y desapareciendo paulatinamente. No obstante, el *fan film* más reseñable de los noventa se filmó en Súper 8. *Steam Trek. The Moving Picture* (Dennis Sisterson, 1993) es un cortometraje que pertenece al bloque de fantasías. Su director reimaginó la serie de ciencia ficción como si hubiese sido un corto grabado a principios del siglo XX. La

³⁰⁸ Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: https://www.youtube.com/watch?v=HIujBkw_x3I

acción transcurre en “A distant Future... the year 1980... Hundreds of miles out in space...”; la Enterprise se convierte en la USS Isambard³⁰⁹. A partir de ahí todos los personajes se reconfiguran en protagonistas de una película de época: los klingons son un par de malhechores torpes; en vez de disparar los *phasers* se lanzan tartas de nata; y el capitán Kirk se convierte en Shirt. El global de la producción recuerda a *El viaje a la luna* (*Le voyage dans la lune*, Georges Méliès, 1902). *Steam Trek* se habría convertido en el primer *fan film* moderno de la historia si no hubiese sido por el poco desarrollo que tenía Internet en aquel momento para la difusión de contenidos audiovisuales. Ya que el texto maneja dos tipos de referencias muy populares que son reconocibles para un público más amplio que el de los fans acérrimos.

En los noventa, aparte de consolidarse el vídeo como soporte, se suman las nuevas narrativas de la franquicia y los *fan films* de entrega única (*one shots*) son la gran mayoría de producciones, tan solo a finales de década se empiezan a ver series planeadas por los fans.

16.7.4.- 2000-2010. El *fan film* se expande en forma y fondo.

Si los *fan films* citados hasta el momento son todos aquellos que se pueden encontrar en la red, con el nuevo siglo cambian las cosas. La producción de *fan films* se multiplicó: Internet y el abaratamiento de las tecnologías audiovisuales provocaron que un gran número de fans individuales y clubs se decidiesen a producir sus propios *fan films* con unos resultados técnicos más que aceptables. Pero el gran cambio en la idiosincrasia de producción fue otro: empezaron a producirse series, algunas de dos o tres capítulos y otras que llegan a la cincuentena. Los estándares de producción también subieron. Se siguieron realizando cortos y alguna película pero, como ya se ha comentado anteriormente, fueron veinte años sin serie nueva en la parrilla televisiva, los fans de la franquicia querían continuidad. Fueron otros fans con un perfil voluntarioso y profesional en la gran mayoría de los casos los que ocuparon el rol de productores.

Pese a que las series constituyen la gran diferencia, los *fan films* de entrega única se siguen realizando y se empiezan a crear trilogías, ya sean de largometrajes, medimetrajes o cortometrajes. Existe un factor geográfico: mientras que un porcentaje muy alto de *fan films* se producen en Estados Unidos, Alemania y los países del este

³⁰⁹ En homenaje a Isambard Kingdom Brunel, ingeniero de la línea de ferrocarril Great Western y de una serie de tres famosos barcos de vapor.

empiezan a constituirse como países creadores de este tipo de obras, pero sin llegar a sustituir la supremacía estadounidense. Por otro lado, la animación, en todas sus variantes, empieza a tomar fuerza.

Los *one shots* adoptaron diferentes formas que nos hablan de una pluralidad a la hora de abordar esta práctica, pero también del grado de conocimiento y de afecto hacia la franquicia. Un ejemplo de *fan film* serio es la producción alemana *Digital Ghost* (Thomas Wolff, 2000), un cortometraje que representa el universo *Trek* tomando como referencia las últimas series; su trama gira en torno a dos oficiales de la Federación que prueban un nuevo tipo de nave comandada por un ente virtual. La pauta se repite en: *Star Trek: Osiris* (Jay Miller y Misty Mills, 2009), con dos entregas; la trilogía grabada por estudiantes *Star Trek: A New Beginning* (Nicholas Kent, 2005-2009), que apuesta por grabar en un instituto simulando una nave de la Federación en la que los tripulantes deben repeler un abordaje klingon continuo; *Star Trek: Euderion. After the War is Before the War* (¿Thomas Raube?, 2008), situada cronológicamente tras la serie *DS9*; *Starship: Seneca* (Matt Kelly, 2006), una parodia en la que aparece un Sasquatch en el puente de mando y el capitán es un mal imitador de Shatner que ordena descender a un planeta porque el detector indica que está plagado de mujeres; *Star Trek Marooned* (Alex Hassel, 2007), un ejercicio para una asignatura práctica donde se narra una trama de enfrentamiento en la que un vulcaniano deambula por un planeta nevado hasta que se encuentra un enemigo; o *Star Trek: the Final Voyage* (Gabriel Mros, 2009), un pequeño *fan film* grabado por adolescentes en un instituto que tiene como referencia la serie *The Office* (NBC, 2005-2013), con un número musical y tomas falsas al final. Siguieron creándose capítulos sueltos derivados de las series originales, como *Chains of Betrayal* (Derek Howard y Racan Souiedan, 2008), una entrega original de *TNG*; o *Doomsday Machine* (Michael Decaire, 2001), un *remake* plano por plano y frase por frase del episodio de la serie original del mismo título.

Pero los *fan films* de entrega única adoptaron otros formatos y empezaron a ser hechos por fans que quizás no pertenecieran al núcleo duro del *fandom* pero utilizaban el conocimiento de la serie para crear sus propias obras: *Misadventures in Space* (Jerry Williams, 2006), una visión en clave *trash* en la que aparecen referencias puntuales, como una nave estelar y un capitán similar a Kirk; y *Bastards of Kirk* (Logan Lubera, 2006), una parodia que adopta el formato televisivo del programa *60 Minutes* (CBS, 1968–) en la que se investiga sobre los hijos ilegítimos que el capitán Kirk ha ido

engendrando como consecuencia de sus romances durante sus años de servicio en la Enterprise. *Redshirt Blues* (David O. Rogers, 2001) es una de las parodias más reconocidas del momento, con un par de camisas rojas³¹⁰, un veterano y un novato, charlando sobre su trabajo: el primero le advierte sobre los peligros mientras imita a Kirk de manera burlona; finalmente el recién llegado muere a manos de un ser lumínico. Dentro de este grupo destaca *Here Today Gorn Tomorrow* (Dan Robertson, 2005), un corto de fantasía *Trek* en el que vemos cómo un *trekkie*, vestido con un uniforme de la serie, se dirige a una tienda de cómics donde compra la adaptación a viñetas de la primera película de la franquicia. Cuando sale de la librería es atacado por dos delincuentes, se deshace de uno y, gracias a que utiliza el teletransportador, se traslada a un planeta con el gamberro restante; allí combaten con armas vulcanianas, tal y como aparece en el episodio “Amok Time”; al final todo resulta ser una programación de la holocubierta.

En este periodo la animación se empezó a establecer como una forma habitual de hacer *fan films*. El más importante de estos es *Borg War* (Geoffrey James, 2006), película desarrollada a través de videojuegos temáticos de *Star Trek* que utilizan el motor gráfico Machinima, concretamente *Starfleet Command 3* (Activision, 2002) y *Star Trek Elite Force 2* (Activision, 2003). Este largometraje tiene el honor de ser la primera película no paródica que se ha proyectado en una convención licenciada de *Star Trek*, concretamente en la celebrada en 2007 en Las Vegas. Con una duración de noventa minutos, narra el conflicto entre Federación, klingons y romulanos contra una rama de los Borgs infectada por un virus mutante. Los *fan films* hechos con Machinima empezaron a ser un subgénero a partir de la siguiente década, pero en ningún caso tuvieron la misma recepción por parte del público que este título. *Commander Rob* (Tod Baudais y Jesse LaChapelle, 2006) es una miniserie de cuatro capítulos en la que se utilizan figuras de acción de personajes de *The Next Generation*, animándolos con hilos y con las manos, en una parodia en la que se sexualiza y vulgariza al personaje de William Riker, primer oficial en *TNG*, a través de una serie de tramas ridículas. En la misma línea pero centrados en las figuras de acción comercializadas por Mego están: *Star Trek: The Mego Picture*³¹¹ y *Star Trek: The Mego Picture 2*³¹² (L.O. Andrews y

³¹⁰ Estos eran los tripulantes de escalafón más bajo dentro de la nave, y los que siempre morían en todos los capítulos.

³¹¹ Con el subtítulo *Who Mourns for Mugatu?*.

³¹² Con el subtítulo *For the world is Hollow and I Have Touched your Thighs*.

Henry Laurence, 2007 y 2008), dos animaciones paródicas con el mismo tipo de animación que el título anterior en las que se busca ridiculizar a los personajes de la serie clásica, principalmente al capitán Kirk; también participan figuras de acción de otras franquicias, como James Bond, comercializadas por Mego. La primera historia es sobre la superación de una serie de retos propuestos a Kirk; y, en la segunda, es sometido a un juicio por su comportamiento contando como abogado defensor con Dani Crane, personaje interpretado por el mismo actor en la serie *Boston Legal* (ABC, 2004-2008). A finales de década se estrenó otra *action figure movie*, en este caso protagonizada por las figuras de acción de *Enterprise*, que lleva por título *Star Trek Enterprise: New Generation* (Jürgen Kaiser, 2009) y por ahora solo tiene un capítulo titulado “Crossroads”. En este caso sí es animación *stop motion* al servicio de una historia seria con guiños a la serie clásica. En un formato de animación más clásica pero realizada con ordenador, se encuentra: *Star Spoof Voyager Cartoon* (Okan Gunay, 2009), en la que se juega principalmente con el carácter autoritario de la capitana Janeway de la serie *Voyager*; y *Klingon Propaganda* (Mark Farinas, 2009), un video que se sitúa dentro del universo ficcional de la franquicia. Este es un cortometraje propagandístico que invita a alistarse al ejercito klingon a la vez que muestra la bondades de dicha cultura; la pieza está narrada en klingon con subtítulos en inglés.



Fig. 75.- Imágenes de *Here Today Gorn Tomorrow* (Dan Robertson, 2005) y *Klingon Propaganda* (Mark Farinas, 2009).

No obstante, aunque las miniseries, los *fan films* de entrega única y aquellos que tienen secuelas siguen siendo una parte importante de la producción, en esta década empiezan a producirse de manera continuada series de varias temporadas de numerosos capítulos y con una periodicidad más o menos regular. Como se ha reseñado anteriormente, buscan ocupar el hueco dejado por CBS, por lo que tienen una buena

recepción por parte de la audiencia, como lo confirma su continuidad. Analizaremos las más relevantes en el apartado correspondiente.

A pesar de varios intentos anteriores, podemos afirmar que *Voyages of the USS Los Angeles* (Rob Caves y Janice Willcocks, 1999-2000), con cinco capítulos y una película, es el germen de la avalancha de series que surgirían en ese periodo, pero también de una forma nueva de producir, realizar e interpretar. Los encargados de la producción, la realización, la posproducción y la distribución fueron miembros del Club Star Trek de Los Ángeles, USS Los Ángeles³¹³; y constituyó el embrión de una de las series de *fan films* más importantes de la historia: *Hidden Frontier* (2000-2007), que analizaremos en el próximo apartado. Pero también fue un referente a la hora de realizar *fan films* con poco presupuesto, utilizando la técnica consistente en diseñar los escenarios a través de CGI e insertarlos con los actores a través de croma; las cinemáticas en la que aparecen naves también se crearon por ordenador, pero con una calidad que empieza a parecerse a la de algunas producciones profesionales. Esta forma de realización y de posproducción ha seguido hasta nuestros días ya que facilita la posibilidad de cualquier fan de rodar sus propias películas. Pero el diseño por ordenador de escenarios se limita, casi exclusivamente, a todas aquellas ficciones que no están ubicadas en la serie original.

El recorrido por las series de este periodo empieza con *Stone Trek* (Bryan Matthews, 2000-2004), una animación realizada con Flash de ocho capítulos. Es un *mashup* entre Los Picapiedras (*The Flintstones*, ABC, 1960-1966) y *TOS*, en el que se cambian todos los nombres y Dino, la mascota de la serie de animación, se reconvierte en un Klingon. *Star Track* (Matt Kennedy y Christian Fauteux, 2000-2012), con 25 capítulos, es también una serie cómica rodada en casas, con juguetes y hecha por diversión, pero que acaba con cierta calidad en el planteamiento de las narrativas y en la grabación. Esta última tiene un *spin off* titulado *Star Track: The Metric System* (2009).

Se siguieron realizando en esta década esos *fan films* que se han denominado como serios, aquellos que tratan de expandir el universo con nuevas tramas y personajes pero que están ligados cronológicamente con las series oficiales. *Star Trek: Romulan Wars* (Lee Gatrell y Scott Torwalt, 2007-2015) suma dos temporadas y ocho capítulos, y se sitúa tras la cuarta temporada de la serie *Enterprise*. *Starship Exeter* (Jimm y Josh

³¹³ Una de las características de los clubs *Star Trek* es que suelen asociarse con el nombre de una nave.

Johnson, 2002-2014) se centra en la nave homónima, “hermana” de la Enterprise, que aparece en el capítulo “The Omega Glory” (NBC, 01/03/1968). Por el momento, tan solo tiene dos capítulos: “The Savage Empire” y “The Tesseract Intersection”. La segunda de las entregas da la medida de otra de las tendencias que se empezaron a consolidar a lo largo de esta década: la participación de profesionales. El guion de “The Tesseract Intersection” corrió a cargo de Dennis Russell Baileys, guionista que, aparte de ser nominado al premio Nebula³¹⁴ escribió para *The Next Generation*. A partir de esta década, la participación de profesionales que anteriormente habían colaborado en cualquiera de las series o películas de la franquicia, en cualquier ámbito de la producción, empezó a ser frecuente en las producciones de los fans, convirtiéndose en un factor definitivo para el asentamiento de algunas series y para propuestas mucho más serias.

Para cerrar este bloque sobre la historia de los *fan films* de la primera década del siglo XXI solo falta mencionar algunas de las series más significativas y que más han influenciado a los realizadores que han ido apareciendo posteriormente: *Tales of the Seventh Fleet* (Daniel A. Swift, 2004-2006), con tan solo tres capítulos se sitúa cronológicamente 33 años después del último capítulo de la serie original; *Star Trek: Eagle* (¿Michael Stützelberg?, 2009-2013), realizada por adolescentes; *Dark Armada* (Robin Hiert, 2007-2014), con seis capítulos y ambientada en el periodo de *Voyager*; *Star Trek: Encarta* (Ryan Webber, 2000-2004), con tres capítulos y una película; y *Star Trek: New Homelands* (2008-2011), otro *fan film* realizado por adolescentes con dos temporadas en su haber. Todos ellos siguen la pauta de utilizar el croma para insertar escenarios diseñados por ordenador y crear ellos mismo escenas cinemáticas de naves espaciales en combate o surcando el espacio con un acabado semiprofesional. Lo técnico cambia con los años pero los realizadores van ganando en maestría y en la utilización de nuevas herramientas, incluso aquellos que producen con presupuestos muy bajos.

16.7.5.- 2010- 2015. Camino a la profesionalización.

A lo largo de este lustro se ha confirmado el camino hacia el nivel profesional de los *fan films* dedicados a *Star Trek*. Las series más importantes siguen su andadura

³¹⁴ Los premios Nébula son concedidos desde 1965 por la Asociación de Escritores de Ciencia Ficción y Fantasía de Estados Unidos (SFWA).

produciendo nuevos capítulos y se les ha incorporado alguna nueva (estas componen el grueso del análisis); y la animación en todos los formatos se ha asentado como una forma de hacer *fan films*. Otro aspecto es que se han consolidado los inspirados en la serie clásica: en cierta manera, el estreno del reinicio de la franquicia en 2009 ha recogido las ganas por parte del público de volver a ver a Kirk y compañía. Por algún motivo, los *fan films* de perfil más bajo empiezan a no ser compartidos en redes abiertas, aunque a nivel de clubs o asociaciones siguen circulando porque se siguen produciendo. Pero son los *fan films* serios los que se convierte en norma y en una pauta a seguir por otros realizadores de *fan films*. Ya sea por que utilizan elementos reconocibles de la franquicia, personajes o tener un enlace directo con la cronología oficial, o por el nivel de acabado técnico, en ocasiones similar al de ficciones comerciales.

A pesar de que el formato serie es el que triunfa tras una década de trabajo por parte de varios productores independientes, los *fan films* de entrega única se siguen haciendo. Todavía hay fans que no se atreven con la complejidad de llevar a cabo una serie con pocos medios, pero aun así hay películas como *Starfleet Academy* (Christian Kern, 2011), de 97 minutos de duración. Por otro lado, sigue habiendo capítulos cortos de diferentes duraciones como: *Starship Valiant: Legacy* (Christian Kern, 2011), en el que por primera vez se presenta a un capitán de nave de origen africano; *Star Trek: Alpha Strike* (Jerry Williams, 2010), una aproximación atípica al universo de Roddenberry con un toque artístico y *trash* para mostrar una visión conceptual del episodio “The Cage”; *Star Trek: Valiant* (Daniel St. George, 2013), un *fan film* clásico de misión hecho en casa pero con una realización impecable; *Star Trek: Survivor* (Mathew Blackburn, 2010), típico *fan film* con un solo protagonista aislado en un planeta desierto en el que, después de mucho vagabundear, se enfrenta a un alienígena; o *Star Trek: The Middle School Musical* (2013), un musical interpretado por preadolescentes en el que se resumen varios capítulos de la serie clásica.

Las series de bajo perfil han seguido apareciendo, aunque muchas, debido al ritmo de producción, apenas han realizado capítulos o solo han finalizado la presentación con algún capítulo breve. Un ejemplo es la recientísima *Star Trek: Excalibur* (Joseph A. Kerezman, 2015), de la que solo se ha difundido una presentación bajo el título de “Homecoming”. Se trata del único *fan film* que, por el momento, sigue la nueva línea temporal creada con el *reboot* de la franquicia.

Por lo general, las series de esta época tienen de dos a seis episodios aunque hay excepciones como *Project: Potemkin* (2009-2015), ambientada en la sexta película de la franquicia y de la que se han elaborado hasta el momento 26 capítulos de una duración que ronda los cinco minutos, junto con un mediometraje y con diez episodios más en preproducción. Se trata de un proyecto en el que fans de la serie colaboran con estudiantes de instituto. Aparte de ese caso, lo más habitual son producciones del tipo: *Dreadnought Dominion* (Frank Parker Jr, 2015), con tan solo dos capítulos; *Star Trek: Requirius* (Jonathan Kitrell, 2010-2012), una serie creada por adolescentes en un contexto familiar que cuenta con dos temporadas y seis capítulos; *Star Trek: Reliant* (Daren Hann, 2012-2014), que se desarrolla diez años después del final de *Voyager*, en la que se incluyen personajes de esa serie; o el modelo de *fan films* realizados por clubs que todavía sigue vigente en series como *Star Trek: Rendezvous* (Stewart Munsaker, 2013-2014).

Durante este lustro se han seguido produciendo parodias y, aunque cada vez son más elaboradas, se siguen grabando cortos al estilo de la vieja escuela, es decir, hechos en casa, utilizando referencias básicas, sin set ni efectos visuales reseñables y basados en cambiar los nombres de los personajes con fines cómicos. Un ejemplo de este tipo de series es *Stellar Trek* (Luke Sykes, 2011–). Dentro de la comedia empiezan a consolidarse, en forma de textos paralelos, refocalizaciones de personajes secundarios, en este caso los “camisas rojas”. De esta refocalización existen dos series con un alto nivel de elaboración. La primera es *Red Shirt Diaries. The Series* (R. Benjamin Warren y Ryan Gowland, 2013), con un total de ocho capítulos repartidos en dos temporadas. Es una serie en la que los camisas rojas intentan, por encima de todo, salir en misión fuera de la nave, a partir de lo cual se generan los gags. El nivel de producción es alto, los sets están bien elaborados y participan actrices profesionales como Deanna Russo, Meghan Falcone y Patrick Babbitt. La otra serie inspirada en estos personajes es *The Red Shirt Diaries* (Ashely Victoria Robinson y Jason Inman, 2014-presente), que, a día de hoy, tan solo ha presentado su primera temporada de diez capítulos. El formato emula a un videoblog de una camisa roja que debe hacer un informe después de cada misión; cada una de las entradas está dedicada a un episodio de la serie clásica.

Pero la animación ha sido la gran revolución en los *fan films* de este lustro pues se han producido más que nunca y de todos los tipos. Destacan, por cantidad, aquellos que utilizan como plataforma de realización el videojuego *Star Trek. Online* (Cryptic

Studios, 2010), que van desde las trilogías como *The Warp Trilogy* (Brandon Bridges, 2010-2014), tres películas con una duración aproximada de diez horas; *Star Trek: Machinima Series* (Patrick Philips, 2010), con tres capítulos; la película *Distant Cousins* (Toni Stanojoski, 2014); *Star Trek: The Quasi Mechanima Series* (Infinity is a big number, 2010), que mezcla las animaciones del videojuego con insertos de la última película de la franquicia u otros blockbusters de la factoría Marvel; y, para acabar, las series *Star Trek: Cataja* (Christian Aschenbrenner y Wolfgang Dichtl, 2014), con tres capítulos, y *Star Trek: Omega* (Xelosti, 2014), con dos. Estos *fan films* son, en algunos casos, poco más que partidas grabadas y dobladas; otros sí tienen una narrativa clara y argumentada. En ambos ejemplos, los diálogos son doblajes de los realizadores.

El resto de títulos de animación están hechos por ordenador pero sin utilizar videojuegos u otro tipo de plataformas. Los nuevos softwares informáticos permiten la producción de estos *fan films* con poco presupuesto y con un equipo mínimo. Se trata, en la gran mayoría de ocasiones, de entregas únicas y en otras, las menos, de series o miniseries.

Dentro del primer grupo destacan: *Stalled Trek: Amutt Time* (Mark R. Largent, 2012), una revisión del capítulo “Amok Time” de la serie original en el que Spock debe mantener relaciones sexuales, mediante una animación por ordenador imitando a los teleñecos en la que el centro de todas las mofas es Kirk por su carácter mujeriego; *Star Trek: Mystery at Starbase M-3* (2012) es un capítulo convencional comprimido en un cortometraje basado en *TOS* con una animación que simula a un juego de bloques de construcción; *PEZ Trek Theater: The Sporg* (Robert Hosea, 2013) es también animación por ordenador con los dispensadores que la compañía alimentaria comercializó de la franquicia y es una parodia centrada en una misión en la que se enfrentan a un nuevo *snack*; y, por último, *Star Trek: The Next Animation* (John Thienel, 2012), un cortometraje paródico sobre *TNG* inspirado en la estética y el humor de *South Park* (Comedy Central, 1997–).

En el segundo grupo tan solo cabe mencionar dos títulos. El primero es *Star Trekz Empire* (Butch Kowalczyk, 2012–), con dos temporadas compuestas por cuatro capítulos, a los que hay que sumar tres entregas previas bajo el título *Fem Trekz*. Esta última está protagonizada por una tripulación constituida completamente por mujeres, que aparecen en la serie principal ambientada en el imperio Klingon. *Star Trek: Aurora*

(Tom Vining, 2011-2015) tan solo tiene dos capítulos, pero presenta una de las aproximaciones más arriesgadas de todos los *fan films* que hemos visto hasta el momento. En esta se narran las aventuras de la humana Kara y la vulcaniana T'Ling capitana y tripulante respectivamente de la pequeña nave comercial Aurora, que se dedica al transporte de mercancías. Es decir, se trata de un acercamiento inaudito en el que, por primera vez, las protagonistas no tienen nada que ver con la Federación de planetas ni forman parte de una nave estelar, sino que tan solo viven en ese periodo. Sin embargo, el episodio piloto, una de las mejores muestras actuales de lo que supone escribir en los márgenes de un texto. Kara es un personaje complejo con un pasado bien construido en el que tuvo que alimentarse de sus familiares muertos para sobrevivir. En un determinado momento viaja entre universos y se encuentra con su otro yo, que sí forma parte de la flota estelar y con su otra familia, todo ello sin los conflictos clásicos, evitando las escenas de acción y enfrentamiento. El segundo capítulo "Mudd in your I", todavía sin acabar, explora la sexualidad de los personajes cuando la vulcaniana se convierte en hombre tras automedicarse.



Fig. 76.- Imágenes de *Star Trek: The Middle School Musical* (Rhett & Link, 2013) y *Prelude to Axanar* (Christian Gosset, 2014).

El camino iniciado en 1967 por un grupo de aficionados haciendo el primer *fan film* dedicado a *Star Trek* de manera desprejuiciada llega en la actualidad a su mejor momento. Los *fan films* han ido profesionalizándose poco a poco, sin dejar de hacerse por diversión y, en pocos casos, convirtiéndose sus autores en profesionales del medio. El año 2015 no es un punto final sino un intermedio en el cual se está viendo cómo, por primera vez, un fan, Michael Chang Gummelt, va a realizar un *pitching* ante Paramount para presentar un proyecto de serie, *Star Trek: Uncharted*³¹⁵, ante el inminente quincuagésimo aniversario de la franquicia en 2016. . En la página web podemos encontrar los conceptos y los guiones para el piloto y tres capítulos. Pero no es el único caso, pues *Axanar* (Christian Gosset, 2016) será la primera película independiente que

³¹⁵ <http://www.startrekuncharted.com/> [Consulta 25/07/2015].

se va a estrenar sobre la franquicia: trata sobre una batalla que tiene lugar en el universo ficcional entre la Federación y los klingons, ambientada 21 años antes que la serie original y centrada en un personaje histórico, Garth de Izar, que aparece en el capítulo “Whom Gods Destroy” (NBC, 03/01/1969). Se trata de una producción soportada económicamente mediante campañas de *crowdfunding* en la que los fans aportan dinero para que el proyecto se lleve a cabo. Como avance del estreno en 2016, se ha difundido a través de redes *Prelude to Axanar* (Christian Gosset, 2014), un reportaje que se desarrolla dentro del universo ficcional de *Star Trek*. Este pone en antecedentes de lo que será la película pero además sirve para conocer el casting de actores que participará en ella: todos profesionales del medio como Richard Hatch, Tony Todd, Kate Vernon o J.G. Hertzler, entre otros. También se muestra el nivel de acabado que tendrá la producción.

16.8.- Análisis de *fan films*.

Los *fan films* seleccionados para el análisis son aquellos especificados en el periodo y el corpus de la metodología, en el apartado 15: *Star Trek: Hidden Frontier* (Rob Caves, 2000-2007), *Star Ship Farragut* (John Broughton, 2007-), *Star Trek: New Voyages/Phase II* (James Cawley y Jack Marshall, 2004-), *Star Trek Continues* (Vic Mignona, 2012-) y *Star Trek: Of Gods and Men* (Tim Russ, 2007-2008). Se inscriben en el periodo 2000-2015 y algunos de estos todavía siguen en activo con la preproducción de nuevas entregas.

16.8.1.- *Star Trek: Hidden Frontier*.

La serie producida por Rob Caves puede ser considerada como un monumento a la producción de *fan films* en general, independientemente de la franquicia que estemos hablando. Esta abarca siete temporadas con cincuenta capítulos en total. Va mucho más allá del mero texto derivado creado por fans, pues *Hidden Frontier* es toda una subfranquicia dentro del universo Trek. Esta deriva de la mencionada anteriormente *Voyages of the USS Los Angeles*³¹⁶, conservando personajes y situaciones. De *Hidden*

³¹⁶ De esta serie solo se hicieron copias para los miembros del club para evitar posibles problemas legales.

Frontier han surgido diferentes *spin-offs*: *Star Trek: Odissey* (Rob Caves, 2007-2011), *Star Trek: The Helena Chronicles* (2008-2011), *Star Trek: Diplomatic Relations* (2008-2011)³¹⁷, *Star Trek: Federation One* (Rob Caves, 2008) y *Star Trek: Henglaar, M.D* (David W. Hill, 2009-2015)³¹⁸.

La historia que se desarrolla a lo largo de *Hidden Frontier* está ambientada en el mismo periodo histórico que *Deep Space Nine* y *Voyager*, pero los conflictos transcurren de manera paralela a esas dos series. Las tramas tienen lugar a medio camino de dos emplazamientos, la USS Excelsior y su lugar de embarque, la base espacial Deep Space 12. El punto del espacio en el que se ubica la base es el denominado Briar Patch, que aparece en la película *Star Trek: Insurrection*. Crean nuevos lugares de referencia para desarrollar las narrativas y un nuevo enemigo: los Grey, una confederación de razas alienígenas. Estos dos factores dan a los productores la oportunidad de crear nuevas especies con todo tipo de diseños culturales vinculados a estos. La amenaza de este nuevo colectivo dirige a una serie de tramas políticas y bélicas, entre las cuales se filtran, por primera vez en la historia de *Star Trek*, relaciones homosexuales entre personajes fijos de la serie. En general, la construcción narrativa y de personajes es muy sólida, al igual que la vinculación con el canon oficial. La realización sigue la pauta de crear escenarios por ordenador e insertarlos en un croma y escenas cinemáticas en las que aparecen naves generadas por ordenador.

Debido a la extensión de la serie, se han seleccionado para el análisis tres capítulos representativos del total, por representar la evolución de la producción, de la producción: el primero, “Enemy Unknown, Part 1” (2000); el vigésimo sexto, “Piracy of the Noble” (2003); y “Its Hour Come Round At Last” (2007).

16.8.1.1.- “Enemy Unknown, Part 1”(Rob Caves, 2000).

Se desarrolla en el año 2375 durante la Batalla de Lapolis, en la que el capitán de la USS Devonshire, Ian Quincey Knapp, está a punto de dar el golpe final al Dominion, los villanos de la serie *Deep Space Nine*.

- Formato cinematográfico: es un capítulo de referente real, aunque hay numerosas escenas de animación por ordenador en las que aparecen diferentes

³¹⁷ Es un audiodrama.

³¹⁸ También es un audiodrama.

naves desplazándose. Los títulos de crédito también son una animación por ordenador. Es de carácter figurativo y cine argumental porque desarrolla tanto una trama episódica como parte de un arco argumental de tres capítulos, así como parte de la trama de toda la serie.

- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 15:01 minutos, que se ajusta a la definición de cortometraje, pero en realidad es un capítulo dentro de la serie. Tiene un guion original escrito por Rob Caves.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una secuela con respecto a los hechos acontecidos en la serie *Deep Space Nine* y una paracuela de lo que sucede en *The Voyager*, pero en dos cuadrantes del espacio ficcional diferentes; la serie oficial se desarrolla en el cuadrante Delta, mientras que la serie de los fans lo hace en el cuadrante Beta, por lo que pertenece al universo original. Es un tipo de refocalización que, en vez de profundizar en personajes episódicos o secundarios, narra lo sucedido en otras naves durante la batalla final contra el Dominio, que coincide con los últimos capítulos de *Deep Space Nine*, concretamente en la USS Devonshire comandada por el capitán Ian Quincy y su tripulación.
- Nivel de profesionalidad: es una producción sin profesionales, ni delante ni detrás de la cámara, llevada a cabo por los miembros de un club, hecha por afecto al texto y que busca ampliar el espacio narrativo. El acabado es el estándar para muchas de estas series: diseño de escenarios por ordenador e insertados a través de un croma; las escenas del espacio profundo y cinemáticas también están generadas por computador. Pero, en las escenas de croma, se percibe un halo verde que denota el acabado poco profesional en la posproducción. La pretensión es seria, planteando una nueva narrativa a partir de una preexistente.

16.8.1.2.- “Piracy of the Noble”(James DeRuvo y Dave Mason, 2003).

En este capítulo, unos desertores de la Federación secuestran a los tripulantes de una nave oficial. Estos acusan a los cardasianos de retener a miembros de su organización. Todo ocurre en mitad de una escalada en la tensión entre los Son’a y los cardasianos.

- Formato cinematográfico: es un capítulo de referente real, aunque hay numerosas escenas de animación por ordenador en las que aparecen diferentes naves desplazándose. Los títulos de crédito también son una animación por ordenador. Es de carácter figurativo y cine argumental tanto porque desarrolla una trama episódica integrada en un arco argumental, así como parte de la trama de toda la serie.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 25:15 minutos, que se ajusta a la definición de cortometraje pero en realidad es un capítulo dentro de la serie. Con guion original de James de Ruvo y Dave Mason.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una secuela con respecto a los hechos acontecidos en la serie *Deep Space Nine* y una paracuela de lo que sucede en *Voyager*, pero en dos cuadrantes del espacio ficcional diferentes. La serie oficial se desarrolla en el cuadrante Delta, mientras que la serie de los fans transcurre en el cuadrante Beta, por lo que pertenece al universo original. Este capítulo tiene como referente espacial la estación Deep Space Nine, a la que se dirigen los miembros de la Deep Space 12 que son secuestrados.
- Nivel de profesionalidad: es una producción sin profesionales de ningún tipo llevada a cabo por los miembros de un club, hecha por afecto al texto y que busca ampliar el espacio narrativo. El acabado es el estándar para muchas de estas series con diseño de escenarios por ordenador e insertados por ordenador y las escenas del espacio profundo y cinemáticas también están generadas por ordenador. Pero en las escenas de croma se percibe un halo verde que denota el acabado poco profesional en la posproducción aunque con respecto al capítulo anterior se ha producido una mejora en el manejo de las herramientas de posproducción reduciéndose dicho efecto. La pretensión es seria, plantea una nueva narrativa a partir de una preexistente. Este capítulo fue elegido como el mejor de la temporada por la audiencia.

16.8.1.3.- “Its Hour Come Round At Last” (Rob Caves, 2007).

Este es el octavo episodio de la séptima temporada y el que cierra la serie. Se muestra el final del conflicto contra los Grey, justo en el momento en el que la base espacial se encuentra bajo el asedio de estos. La tripulación del USS Helena trata de

evitar una catástrofe mayor. Se descubre que Siroc, uno de los personajes regulares de la serie, está detrás del levantamiento Toliano. Como colofón se casa la pareja homosexual de la serie, Ro Nevin y Corey Aster.

- Formato cinematográfico: es un capítulo de referente real, aunque hay numerosas escenas de animación por ordenador en las que aparecen diferentes naves desplazándose. Los títulos de crédito también son una animación por ordenador. Es de carácter figurativo y argumental, ya que este al ser el último capítulo cierra todos los arcos argumentales abiertos a lo largo de las siete temporadas pero supone un punto y seguido que se extenderá a lo largo de los *spin-off's* mencionados en la introducción a la serie.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 65 minutos, una duración que se ajusta a la definición de largometraje o capítulo de serie de televisión, siendo esta última opción por formar parte de una. Con guion original de Dan Scrout.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: al igual que los dos capítulos anteriores la relación de elementos narrativos en función del canon es de secuela con respecto a los hechos acontecidos en la serie *Deep Space Nine* y de paracuela con lo que sucede en *The Voyager*, pero en dos cuadrantes del espacio ficcional diferentes, la serie oficial se desarrolla en el cuadrante Delta mientras que la serie de los fans en el cuadrante Beta, por lo que pertenece al universo original. Aunque a estas alturas de la serie esta es lo suficientemente independiente para ser vista y comprendida sin necesidad de ver ninguna de las series oficiales de *Star Trek*.
- Nivel de profesionalidad: se repite la pauta de los capítulos anteriores, es una producción sin profesionales de ningún tipo llevada a cabo por los miembros de un club, hecha por afecto al texto y que busca ampliar el espacio narrativo. El acabado es el estándar para muchas de estas series. Diseño de escenarios por ordenador e insertados por ordenador, las escenas del espacio profundo y cinemáticas también están generadas por ordenador. El acabado en posproducción de la serie en este último capítulo es notable y con respecto al primero se ha producido una mejoría. La pretensión sigue siendo seria, plantea una nueva narrativa a partir de una preexistente. Este capítulo con el que acaba

Hidden Frontier está pensado, no solo para cerrar narrativas, sino también para contentar a los seguidores de la serie.

16.8.1.4.- Notas adicionales generales.

En este apartado se van a especificar algunos aspectos generales para mostrar lo representativo de esta serie en cuanto a que se convierte en un modelo a seguir.

En primer lugar se referirán elementos canónicos de las series oficiales que aparecen en *Hidden Frontier*: el personaje de la serie Elizabeth Shelby aparece en el capítulo doble de *The Next Generation* “The Best of Both Worlds” (Sindicación, 18/06/1990 y 24/09/1990); el personaje Robin Lefler aparece en la misma serie en los capítulos “Darmok” y “The Game” (Sindicación, 28/10/91); Ro Nevin es hermano de Ro Laren, personaje fijo de *Deep Space Nine*; Hikaru Sulu, de la serie original, aparece en el capítulo de *Hidden Frontier* “Yesterday's Excelsior”; Corey Aster es el sobrino de Jeremy Aster, que aparece en el episodio de *The Next Generation* “The Bonding” (Sindicación, 23/10/89); y Kira Nerys de *Deep Space Nine* aparece en el capítulo “Countermeasures”.

Es una prolongación de un evento que en principio parecía cerrado pero que es reabierto por los fans para explorar un nuevo universo a través de la recontextualización, plantear una narrativa en un espacio de la galaxia no explotado narrativamente y la refocalización de algunos personajes que han aparecido anteriormente en narrativas oficiales de *Star Trek*. En los análisis se ha hablado de su ubicación en el universo original, pero, a medida que avanza la serie, se convierte en un texto independiente, cada vez más alejado de las referencias de los textos primarios, de manera que podemos entender el global de la serie como si estuviese ubicada en el universo expandido, por la nula repercusión de esta en el universo original.

Ya se ha anotado en el último análisis pero parte de la importancia de esta serie es que se puede visionar sin necesidad de ver otras de la franquicia. Existe un desarrollo personal de los personajes: relaciones sentimentales padre-hijo, problemas laborales, etc. En el ámbito de producción se puede apreciar a través de los títulos de crédito que emulan la separación de labores en la producción de cada uno de los capítulos, habiendo miembros del club que solo se dedican a la producción, otros a aspectos más técnicos y otros de carácter más creativo.

La música con la que se abre cada capítulo pertenece a la banda sonora de la película *Galaxy Quest* (Dean Parisot, 1999), menos el último que pertenece a la banda sonora de la primera película de la franquicia.

Otra de las claves de la serie es la distribución a partir de canales como YouTube o Vimeo, pero principalmente a través de una página web propia³¹⁹ desde la cual se pueden descargar todos los capítulos, así como obtener toda la información sobre los mismos. En esto también suponen una nueva pauta y una ruptura con los medios tradicionales de distribución, lo cual les permite llegar a una audiencia realmente interesada en el producto.

16.8.2.- *Starship Farragut*.

Serie creada por John Broughton que se fundamenta en el siguiente lema : “New Ship, New Crew, New Adventures – but all based on the era of Classic Trek”. Es decir, se basa en el mismo periodo ficcional, pero con una tripulación completamente nueva. La producción empieza a gestarse a finales de 2004 y se da a conocer a mediados de 2005. El capítulo piloto, “The Captaincy”, se estrena en 2007. Por el momento, han llevado a cabo, a parte de la serie, una miniserie de animación realizada con el mismo estilo que la producida por Filmation en los setenta, tres viñetas y un cómic animado. De las analizadas es la que ha cubierto un espectro mediático más amplio.

La serie está coproducida por Farragut Films y Neo f/X, que cuentan con el estudio cinematográfico más grande dedicado a *Star Trek*, construido por ellos, en el que se reproducen todas las estancias de una nave de la serie clásica.

Al tener lugar de manera paralela a la serie original, es una paracuela que narra aquellos aspectos de la misma galaxia pero en otras partes de la misma. La composición de la nave es la arquetípica de lo que se corresponde con una serie hermana de la original, pero con una diferencia fundamental con la nave de Kirk; no hay un personaje alienígena, lo que rompe una regla no escrita en la composición de miembros del puente de mando, la presencia de un tripulante de raza no humana. El clásico vulcaniano es sustituido por un jefe de seguridad, Gary Weston, que conoce de memoria toda la normativa concerniente a la Federación.

³¹⁹ <http://www.hiddenfrontier.net/>

Se va a analizar de manera cronológica, independientemente del tipo de contenido que sea.

16.8.2.1.- “The Captaincy” (Paul R. Sieber, 2007).

En este primer capítulo se explica la llegada del Capitán Carter a la USS Farragut; inmediatamente se le ordena que investigue la desaparición de una nave de la Federación. Una vez llegan a las coordenadas en las que dicha cosmonave fue monitorizada por última vez, descienden a un planeta que está tomado por los klingons. Tras explorar las inmediaciones, encuentran un cañón desde el cual pueden derribar naves que estén en la órbita del planeta. Cuando lo han destruido, en la huida, tienen que hacer frente a un cañón geoestacionario. Esta estructura narrativa sigue las pautas de la serie clásica; este capítulo está pensado para introducir a los personajes de la serie.

- Formato cinematográfico: es un capítulo de referente real a pesar de que tiene numerosas escenas de animación por ordenador cuando aparecen naves espaciales o planetas en escena. Los títulos de crédito también son una animación por ordenador. Es de carácter figurativo y argumental porque desarrolla una trama episódica, siguiendo la estructura de la serie de los sesenta en los que las tramas se abrían y cerraban en el mismo capítulo sin repercusión en el siguiente.
- Categoría supragenérica: la duración es de 48:06 minutos, como un capítulo de la serie original de *Star Trek*. Es un guion original que corre a cargo de Paul R. Sieber en el que apenas existen tramas secundarias.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: la relación en función de los elementos narrativos en función del canon es de paracuela con respecto a la serie original, pero un detalle indica que transcurre después de esta pero de manera paralela a las aventuras de la Enterprise *Star Trek: New Voyages/Phase II*, serie de *fan films* que se analizará más adelante y que continúa como una supuesta cuarta temporada de la serie original. Al final del capítulo aparecen Kirk, Spock y McCoy, interpretados por los actores de la serie no oficial, de manera que podemos considerar *Starship Farragut* como una secuela paralela ambientada en el universo original. Es, en parte, una recontextualización por centrarse en otra nave de la flota de la

Federación, una expansión de la línea temporal por su condición de paracuela-secuela y con estatus de continuación por lo abierto del universo planteado.

- Nivel de profesionalidad: es una serie en la que no trabajan profesionales, aunque el acabado es *semipro*. Los sets de la serie clásica son contruidos y son utilizados para los rodajes. La calidad de las animaciones por ordenador es similar a la de muchas producciones profesionales. Los actores tampoco son profesionales; la realización busca emular los planos de la serie clásica y además de introducir planos contemporáneos a la fecha de realización. El proceso de producción es profesional en la página web se muestra la estructura y el proceso de producción de dicho fan film. Por otro lado, es un proyecto autofinanciado y cuenta con donaciones de los fans a través del sitio web de la serie. La pretensión del *fan film* es seria.

16.8.2.2.-“For Want of a Nail” (Mark Hildebrand, 2007)³²⁰.

La tripulación de la Farragut está en misión diplomática cuando, de repente, suena una voz que todos los miembros oyen. Esta les da la bienvenida y se muestra ansiosa por trabajar junto al capitán Carter y compañía. El equipo estándar de misión se teletransporta a una zona boscosa de un planeta controlado por un tercero. Esta nueva raza es un estándar de la serie original, se caracterizan por conocer mucho de los humanos porque los ha investigado y por poder intervenir en cualquier momento de la historia. Finalmente se dan cuenta que está en mitad de la guerra de secesión americana y que uno de los habitantes del planeta es Washington.

- Formato cinematográfico: es un capítulo de referente real, al igual que el capítulo anterior tiene escenas de animación por ordenador cuando aparecen naves espaciales o planetas en escena. También se insertan animaciones por ordenador en los planos de referente real, como cuando se inserta el efecto de teletransporte, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Es de carácter figurativo y argumental porque desarrolla una trama episódica. Al igual que el primer capítulo sigue la estructura de las serie de los sesenta en los que las tramas se abrían y cerraban en el mismo capítulo sin menor repercusión en el siguiente.

³²⁰ El título del capítulo es un proverbio por el cual se da entender que un pequeño cambio puede tener consecuencias insospechadas.

- Categoría supragenérica: la duración es de 86 minutos, el equivalente de una película o una *tv movie*. No obstante, al estar hablando de un capítulo dentro de una serie es una entrega más de la misma a pesar de tener una duración equivalente a la de dos capítulos. Es un guion original escrito por John Broughton y Mark Hildebrand, en el que apenas existe conflicto.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Por los motivos justificados anteriormente para el capítulo anterior este capítulo también es una paracuela-secuela ambientada en el universo original. En esta entrega en concreto se presenta una trama histórica que no afecta a esa relación. También se trata de una recontextualización por centrarse en otra nave de la flota de la Federación, una expansión de la línea temporal por su condición de paracuela-secuela y con estatus de continuación por lo abierto del universo planteado.
- Nivel de profesionalidad: al igual que el capítulo anterior este capítulo tampoco cuenta con un equipo profesional, aunque el acabado en posproducción es cualitativamente superior al del primer capítulo. El salto en la calidad entre los videos generados por ordenador y los grabados con actores es cada vez menor. Los sets de la serie clásica son contruidos y utilizados para los rodajes. No obstante este episodio está prácticamente grabado en su totalidad en exteriores. La calidad de las animaciones por ordenador sigue en la misma línea que el capítulo anterior. Los actores tampoco son profesionales, sin embargo, los actores que interpretan a soldados de la guerra de secesión forman parte de una asociación de recreación histórica. La función mímica en la realización va perdiendo fuerza con respecto a la primera entrega, se intenta mantener el mismo tipo de planos que en la serie original en las acciones que suceden dentro de la nave, pero en cuanto a la realización en exteriores es similar a productos audiovisuales contemporáneos. El proceso de producción es profesional, en la página web se muestra la estructura y el proceso de producción de dicho *fan film*. Por otro lado, es un proyecto autofinanciado y cuenta con donaciones de los fans a través del sitio web de la serie. La pretensión del *fan film* es seria.

16.8.2.3.- “Just Passing Through” (Mark Hildebrand, 2008).

Primera viñeta de la serie, rebautizadas aquí como *crew logs*, en que lo único que se explica es cómo pasan su tiempo libre los tripulantes de la nave y cómo, a través de estos momentos, se establecen las relaciones entre ellos.

- Formato cinematográfico: viñeta de referente real, con imágenes de ordenador insertadas. De carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración es de doce minutos, un poco superior a la acostumbrada para la viñeta pero encaja por temática. El guion original es de Holly Bedmar y Dennis R. Bailey.
- Género: drama con trasfondo de ciencia ficción.
- Relación con el canon: Como todo el universo *Farragut* es una paracuela-secuela con respecto al texto original, pero esta viñeta es una intercuela con respecto al resto de capítulos. Se produce un cambio de género y se desplaza ligeramente al drama. También puede ser considerado como una recontextualización ya que rellena huecos con una narrativa mínima.
- Nivel de profesionalidad: Es el mismo que el resto de capítulos anteriores, no hay profesionales, pero el acabado final es de calidad. En esta viñeta se aprecia un abandono de la función mímica con respecto a la serie original. La intención es seria.

16.8.2.4.- “A Rock and a Hard Place” (Mark Hildebrand, 2008).

La segunda de las viñetas es una historia breve en la que el capitán de la nave desciende junto con la Dr. Bishop de la U.S.S. Lexington, una nave existente en el universo oficial, a un planeta en busca de Dilitio. Una vez allí se enfrentarán a un par de klingons, tras derrotarles se besarán y pondrán de manifiesto su relación.

- Formato cinematográfico: es una viñeta de referente real, al igual que las entregas precedentes tiene escenas de animación de naves por ordenador, aunque en menor medida. De carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: con una duración de 16 minutos, es una viñeta. El guion es original y está escrito por John Broughton.
- Género: acción, romántico y ciencia ficción.

- Relación con el canon: Es, como en los casos anteriores, una paracuela-secuela con respecto al texto original, en el caso de esta viñeta es una intercuela con respecto al resto de capítulos. Se produce un cambio de género y se desplaza a la acción, por los enfrentamientos con los klingon, y ligeramente hacia lo romántico. Además puede ser considerado como una recontextualización ya que rellena hueco con una misión mínima que no suelen ser reproducidas en las misiones principales que son las que ocupan los capítulos estándar.
- Nivel de profesionalidad: Sucede lo mismo que en capítulos anteriores, no hay profesionales, pero el acabado final es de calidad. En esta viñeta también se puede observar un abandono de la función mímica con respecto a la serie original. La intención es seria.

16.8.2.5.- “Power Source” (Michael Struck, 2009).

Primer capítulo de *Starship Farragut – The Animated Episodes*. La tripulación de la Farragut ha recibido la misión de localizar a la nave USS Azrael que estaba investigando una tecnología alienígena desconocida por la Federación.

- Formato cinematográfico: es un episodio de animación, de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del capítulo es de 31 minutos, un metraje similar al de la serie de animación en la que se inspira. El guion original es de Thomas J. Scott.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Al igual que el resto de *Starship Farragut* es una paracuela-secuela con respecto al texto original, pero en este caso de *Star Trek: The Animated Series*. Es una recontextualización por centrarse en otra nave de la flota de la Federación, con estatus de continuación por lo abierto del universo planteado y una expansión de la línea temporal por su condición de paracuela-secuela.
- Nivel de profesional: es una *fan film* mixto en el que participan profesionales, en este caso el doblador Vic Mignona, aunque la gran mayoría de los participantes son fans amateurs de la serie. El acabado se guía por la función mímica que copia la estética, el tipo de dibujo y animación que *The Animated Series*. La intención es seria.

16.8.2.6.- “The Needs of the Many” (Michael Struck, 2009).

La segunda de *Starship Farragut – The Animated Episodes*. La premisa para este capítulo es la siguiente: la nave es enviada a una misión secreta a Cestus III, planeta en el que el capitán Kirk se enfrentó a un Gorn en el capítulo “Arena” (NBC, 19/01/1967).

- Formato cinematográfico: es un episodio de animación, de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del capítulo es de 36 minutos, un metraje ligeramente superior al de la serie de animación en la que se inspira. El guion original es de Michael Struck y Jack Treviño.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: de la misma manera que el primer capítulo de la serie de animación es una paracuela-secuela con respecto al texto original, también de *Star Trek: The Animated Series*. Igualmente es recontextualización por centrarse en otra nave de la flota de la Federación, con estatus de continuación por lo abierto del universo planteado y una expansión de la línea temporal por su condición de paracuela-secuela y concretamente una secuela con el capítulo en cuestión al que se hace referencia de *TOS*.
- Nivel de profesional: es una *fan film* mixto en el que participan profesionales aunque la gran mayoría de los participantes son fans amateurs de la serie. Los profesionales del medio que participan son: Jason LeBlanc y Vic Mignona, dobladores; Chase Masterson, actriz de *Deep Space Nine*; Tim Russ, de *Voyager*; y el coguionista Jack Treviño, que ha escrito capítulos para la serie *Deep Space Nine*. El acabado se caracteriza por aplicar de manera rígida la función mímica que copia la estética, el tipo de dibujo y animación de *The Animated Series*. La intención sigue siendo seria.

16.8.2.7.- “The Price of Anything” (Vic Mignona, 2012).

En el tercer capítulo de la serie el Capitán Carter se encuentra con su padre desaparecido durante mucho tiempo en una misión vital para el futuro de la federación: transportar en secreto una planta que servirá de vacuna para una enfermedad que supuso una plaga. Mientras van en el trasbordador de camino al planeta Cerronos IV chocan contra un Scout romulano. Ambos caerán a un planeta desierto junto con el romulano con el que se han estrellado, allí sufrirán el ataque de un indígena invisible.

- Formato cinematográfico: es un capítulo de referente real en el que se pueden encontrar escenas de animación por ordenador cuando aparecen naves espaciales o planetas en escena. También se insertan animaciones por ordenador en los planos de referente real, como cuando se inserta el efecto de teletransporte. Los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Es de carácter figurativo y argumental porque desarrolla una trama episódica. Al igual que los dos primeros capítulos, este sigue la estructura de las serie de los sesenta en los que las tramas se abrían y cerraban en el mismo capítulo sin menor repercusión en el siguiente.
- Categoría supragenérica: La duración es de 38 minutos un tiempo algo menor que el de un capítulo de serie de televisión contemporánea. Es un guion original escrito por Paul Sieber, en el que también se empieza a apreciar cierta función mímica en comparación con las historias clásicas de *Star Trek*, este posee, al igual que el original, un tema de trasfondo que refuerza a la narrativa principal. Algo de lo que carecían todos los capítulos anteriores de esta serie.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Igualmente por los motivos justificados anteriormente para capítulos anteriores, esta entrega también es una paracuela-secuela ambientada en el universo original. Igualmente se trata de una recontextualización por centrarse en otra nave de la flota de la Federación, una expansión de la línea temporal por su condición de paracuela-secuela y con estatus de continuación por lo abierto del universo planteado. Pero este capítulo añade un aspecto más: es una paracuela de la serie de *fan films* titulada *Star Trek Continues*, una continuación directa de la serie original, la aparición de Vic Mignona como capitán Kirk verifica dicho aspecto.
- Nivel de profesionalidad: Es una producción mixta en la que la mayoría de participantes son amateurs y unos cuantos son profesionales: Vic Mignona y Tod Haberkorn son actores profesionales de doblaje, Jack Marshall es supervisor de efectos visuales aunque aquí ejerza de supervisor de producción. La diferencia entre la calidad de la imagen de los efectos digitales y lo grabado con actores en sets y exteriores es inapreciable. La realización es más cuidada y en este capítulo en cuestión, al estar dirigido por Vic Mignona, la función mímica se aplica a ciertos aspectos de realización, mientras que predominan lo

contemporáneo y la fotografía de interiores recuerda a la de la serie original. El proceso de producción sigue la estructura de un capítulo profesional al uso, en la página web y en IMDB³²¹ se muestra la estructura y el proceso de producción de dicho *fan film*. Como el resto de capítulos anteriores es un proyecto autofinanciado y cuenta con donaciones de los fans a través del sitio web de la serie. La pretensión del *fan film* es seria.

16.8.2.8.- “Night Shift” (Mark Hildebrand, 2013).

Es la tercera viñeta de la serie dirigida por Mark Hildebrand. Es un clásico entre las series de *fan films* inspiradas en *TOS*, en estos se suele dar paso a personajes de la tripulación que no suelen aparecer en escena pero que están ahí. En las narrativas de “Turno de noche” unos miembros de la tripulación secundarios relevan a los principales y toman posiciones en el puente de mando. En el de USS Farragut se explica un primer contacto con una civilización no terrestre que antes de hacer acto de presencia decide jugar con los miembros de la tripulación que en ese momento se hallan en el puente de mando.

- Formato cinematográfico: es una viñeta de referente real con animaciones de nave realizadas mediante animación por ordenador. Es una pieza figurativa de carácter argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de esta viñeta no llega a los 19 minutos por lo que se ajusta al metraje de dicha categoría. Es un guion original a cargo del director.
- Género: ciencia ficción con un toque cómico.
- Relación con el canon: es como en los casos anteriores una paracuela-secuela con respecto al texto original, en el caso de esta viñeta es una intercuela con respecto al resto de capítulos. No obstante, puede tratarse de una intracuela que suceda dentro de un capítulo como una escena perdida, que en este caso es un turno de noche. Hay una refocalización de los personajes principales a unos secundarios dentro de la estructura de la tripulación pero que no necesariamente hayan tenido que aparecer en escena anteriormente.
- Nivel de profesionalidad: En esta viñeta no participan profesionales. Sin embargo, se aprecia una mejoría en todos los ámbitos de realización y

³²¹ http://www.imdb.com/title/tt2826232/fullcredits?ref_=tt_ql_1 [Consulta 19/07/2015]

producción sin ser profesionales pero se puede hablar de estos como *pro-ams*. Nivel de producción estándar con respecto al resto de capítulos de la serie. La intención es seria.

16.8.2.9.- “Conspiracy of Innocence” (Jack Marshall y Vic Mignona, 2014).

El último capítulo estrenado por el momento es una narrativa de primer contacto con otra especie. Ante un mensaje de saludo, el capitán, el primer oficial y el oficial médico son teletransportados al planeta del que proviene la señal y llegan a un lugar inhabitado en el que parece que previamente ha habido una civilización. Una vez allí los oficiales son separados e interrogados y son puestos en situaciones complicadas. Es una narrativa que abunda en el universo *Trek* en el que una civilización superior juega con los que se acercan a ellos antes de darse a conocer.

- Formato cinematográfico: es un capítulo de referente real con animaciones de naves realizadas mediante animación por ordenador. Es una pieza figurativa de carácter argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 37 minutos aunque es un metraje inferior al de un capítulo al uso se ajusta a la categoría de capítulo televisivo dentro de una serie. Es un guion original de Bobby Nash.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es como en los casos anteriores una paracuela-secuela con respecto al texto original. No obstante a estas alturas de la serie esta es lo suficientemente independiente como para poder ser visionada sin necesidad de conocer el universo de la serie original. Es, también, una recontextualización por centrarse en otra nave de la flota de la Federación, una expansión de la línea temporal por su condición de paracuela-secuela y con estatus de continuación por lo abierto del universo planteado.
- Nivel de profesionalidad: aunque gran parte de los participantes son amateurs en la dirección hay un par de profesionales del medio pero no como realizadores. Es una producción audiovisual con factura final profesional. Nivel de producción estándar con respecto al resto de capítulos de la serie. El proceso de producción sigue la estructura de una producción profesional al uso como se

puede apreciar en la página web y en IMDB³²² se muestra la estructura y el proceso de producción de dicho fan film. Para este capítulo llevaron a cabo una campaña de *crowdfunding* a través de la plataforma Indiegogo. A eso hay que seguir sumándole la autofinanciación y las donaciones. La intención es seria.



Fig. 77.- Imágenes de *Star Trek: Hidden Frontier* (Rob Caves, 2000-2007).y “Conspiracy of the Innocence” (Jack Marshall y Vic Mignona, 2014). de *Starship Farragut*.

16.8.2.10.- Notas generales adicionales.

La finalidad de esta serie es reimaginar el texto pero desde la seriedad, ofreciendo un producto en general con un gran acabado aunque la intención inicial no es lo profesional. La calidad en la producción aumenta a medida que se van realizando más capítulos hasta el punto que el acabado y el perfil de la serie es profesional a pesar de no poder obtener beneficios económicos por la misma.

Aunque está ambientada en el universo original, se produce paulatinamente una separación sistemática con respecto a *TOS* aunque se aprecia la función mímica en la realización de los últimos capítulos esto se puede observar en los títulos de créditos iniciales, mientras que en los dos primeros capítulos son similares a los de la serie original sobre todo en aspectos de tipografía, en los dos últimos el *opening* es totalmente diferente y está pensado para que la audiencia perciba la serie como un producto independiente, cambia la tipográfica y la forma de presentar los créditos iniciales. Otro aspecto con el que se pretende distinguir con respecto a la producción de los sesenta es la banda sonora, mientras que la inmensa mayoría de *fan films* vistos hasta el momento utilizan piezas sonoras de las diferentes series y películas, Hetoreyn compone una banda sonora original para esta serie de *fan films*. Al igual que en la serie anterior esta serie se puede ubicar como universo expandido ya que episodio tras

³²² http://www.imdb.com/title/tt2826232/fullcredits?ref_=tt_ql_1 [Consulta 19/07/2015]

episodio van desvinculándose de los textos primarios consolidándose como una obra independiente dentro de esta ficción pero si repercusión en las ficciones oficiales.

La serie cuenta con un sitio web desde la que se puede acceder a toda la información sobre la misma. Posibilidad de descarga de los capítulos en diferentes formatos, así como verlo en plataformas de video como Vimeo. La serie de animación cuenta con un sitio diferenciado desde que se pueden descargar los capítulos así como poder revisar toda la información sobre la misma.

16.8.3. - *Star Trek: New Voyages/Phase II*.

Esta serie es uno de los puntales actuales para los realizadores de *fan films*. Es la primera que aborda en décadas la posibilidad de continuar las aventuras de Kirk y compañía a partir del punto en el que se quedó la producción original. Los productores contaban saltarse uno de los grandes tabús de la franquicia, nadie había interpretado a los personajes clásicos aparte de los actores originales. El capitán Kirk está tan indisolublemente ligado al actor William Shatner como el resto de personajes con los intérpretes que les dieron vida. En esta producción deciden dar ese salto consiguiendo empatizar con los fans de la serie clásica. Más adelante, los actores que interpretan a los personajes principales irán rotando y cambiando.

El proyecto se inicia en 2003 con un grupo de fans encabezado por James Cawley³²³, un imitador profesional de Elvis, y Jack Marshall, supervisor de efectos visuales. *Star Trek: New Voyages*, que es como se llama en un principio, estrena su capítulo piloto capítulo en 2004, recibiendo ese subtítulo hasta 2007. A lo largo de ese año llegan a un acuerdo con CBS/Paramount por el que los fan productores pueden utilizar no solo los logos y personajes de la franquicia sino que también pueden usar los materiales creados para *Star Trek: Phase II*, así como el título, la serie que nunca se llegó a estrenar. Esto supone un hito en la historia de no solo de las fan producciones de *Star Trek* sino también en la de los *fan films* en general. La sanción de los poseedores de los derechos pone por primera vez, en cierta manera, una producción de los fans casi a la misma altura del canon de la serie original y de las franquiciadas. En 2012 se rompe el acuerdo, la serie sigue teniendo el beneplácito de los poseedores legales de los derechos de explotación pero Cawley y Marshall dejan de utilizar la marca *Phase II*

³²³ La relación de Cawley con la serie va mucho más allá de la del propio fan, ya que trabajó en el departamento de vestuario en *The Next Generation*.

retomando *New Voyages*. A pesar de que el hijo del creador de la serie llegó a ser consultor de la misma y que participaron actores de la serie clásica retomando el papel que interpretaron en su momento consolidan este título como referencial dentro del universo *Trek*; el anuncio de la intención de los fan de llevar a la pantalla el guion “He Walked Among Us” de Norman Spinrad hace que CBS reclame la propiedad del episodio escrito. El guion de Spinrad fue adquirido por los primeros propietarios de la serie, la productora Norway, aunque permaneció inédito en las pantallas. Eso ha supuesto cierta rotura entre ambas partes y una continuidad de la cabecera con la cual iniciaron la producción.

Es también el primer fan film nominado en los premios más prestigiosos de la ciencia ficción, los Hugo Awards en 2008 al mejor capítulo de serie televisiva compitiendo con series comerciales como *Doctor Who*, *Torchwood* (BBC, 2006-2011) y *Battlestar Galactica*. Y obtiene el premio a la mejor *webserie* de ciencia ficción en 2008 de la revista *TV Guide*, toda una institución en Estados Unidos.

Hasta el momento lleva diez capítulos, nueve más un piloto, tres viñetas y cuatro capítulos más en preproducción con el estreno programado de uno por año, aproximadamente. Estos se analizarán de manera cronológica.

16.8.3.1.- “Come What May” (Jack Marshall, 2004).

Capítulo piloto de la serie. Tras recibir una llamada de socorro, la USS Enterprise es asignada para investigar un ataque a la colonia Primus IV. Una vez allí se encuentran con una especie que es capaz de inducir pensamientos y visiones sobre el futuro a los miembros de la tripulación. Esas premoniciones les ayudará a enfrentarse con el enemigo que está en ciernes: los Borg, una raza que son los oponentes principales de la tripulación en *The Next Generation*. Entre las visiones que tienen los tripulantes aparecen las escenas más representativas de las primeras siete películas de la franquicia.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. A eso hay que sumarle una animación en la que aparecen Kirk y Spock en el exterior de la nave haciendo una reparación. De carácter figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 41:03 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría, algo inferior a un episodio de la serie original pero si al metraje de un capítulo de serie actual. Es un guion original de Jack Marshall.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Vincula el canon con el hechos cronológicos futuros a través de las visiones, introduce una nueva especie, los Onabi, que se ajusta a los parámetros de las aparecidas en la serie clásica y hay una refocalización sobre dos personajes que en la serie original eran secundarios pero aquí adquieren un rol mucho más relevante: Rand y DeSalle.
- Nivel de profesionalidad: es una producción realizada por fans, estos son básicamente aficionados a la serie, aunque muchos de los que participan se mueven en el ámbito audiovisual por ahora ninguno es un profesional del medio. En todo caso estaríamos hablando por el nivel de producción de *pro-ams*. Aparte de Cawley que vive de sus imitaciones y Jack Marshall que es supervisor de efectos visuales colaboran actores como John Winston y Eddie Paskey que habían tenido un rol terciario fijo en la serie original. La pretensión del capítulo es seria, por buscar un vínculo cronológico con hechos futuros considerados como canon y por refocalizar personajes secundarios dentro del universo canónico, así como por los escenarios, vestuarios, etc.

16.8.3.2.- “In Harm’s Way” (Jack Marshall, 2004).

Segundo capítulo de la serie, aunque oficialmente es el primero. En esta ocasión se presenta una línea temporal en la que no existe la Enterprise, ni tan solo Kirk y Spock se conocen y el primero es el capitán de la USS Farragut. El capítulo se inicia 14 años antes que la línea temporal convencional en la que aparece la tripulación de la Enterprise cuando esta estaba capitaneada por Christopher Pike. Esta se enfrenta a una máquina espacial devoradora de planetas que destruye gran parte de la nave. Kirk y su tripulación, de la línea temporal alternativa, son llamados al planeta del Guardián del tiempo en el que se encuentran con el Spock de la línea temporal correspondiente al universo original. Una vez allí viajarán a través de un portal del tiempo para llegar hasta principios del s. XXI donde encontrarán un mensaje del Comodoro Matt Decker que posee toda la información sobre la máquina destructora de planetas. De vuelta hacen lo

posible por volver a su tiempo original, pero se encuentran con el capitán Pike. Finalmente se enfrentarán a la nave destructora de planetas y en el combate final Pike saldrá gravemente perjudicado. Este capítulo tiene su base canónica en tres episodios de *TOS*: la máquina destructora de planetas y el Comodoro Matt Decker aparecen en el episodio “Doomsday Machine” (NBC, 20/10/1967), el portal del tiempo es el eje central del capítulo “The City on the Edge Forever” y el estado de salud precario en el que queda el Capitán Pike es en la situación que lo vemos en el episodio doble “The Menagerie, Part I” (NBC, 17/11/1966) y “The Menagerie, Part II” (NBC, 24/11/1966), lo cual hace que sea una precuela de estos dos.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 51 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría, con un metraje similar al de la serie original. Es un guion original de Erik Korngold basado en una historia de Max Rem y Erik Korngold.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Tiene relación con tres capítulos diferentes: en el caso de las dos partes de “The Menagerie” y “Doomsday Machine” es una precuela, en referencia a “The city on the Edge Forever” es una secuela, ya que es en ese capítulo donde se tiene por primera vez noticias del Guardián del tiempo y en “In Harm’s Way” hay una centro de investigación en torno a este.
- Nivel de profesionalidad: sigue siendo una producción realizada por fans aficionados a la serie y visto el nivel de convergencia de diferentes textos, grandes conocedores de esta. Son habituales del medio ya sea por participar en otros *fan films* o en el ámbito profesional, pero sin vivir de ello. En todo caso estaríamos hablando, por el nivel de producción, de *pro-ams*. Aparte de Cawley y Jack Marshall, supervisor de efectos visuales, en este episodio también participan actores profesionales como William Windom que interpreta al Comodoro Matt Decker, el mismo personaje al que dio vida en dicho capítulo, Barbara Luna que participó en el capítulo original “Mirror, Mirror” (NBC,

06/10/1967) y, Malachi Throne que también actuó en la serie original. La pretensión del capítulo es seria, por intentar situar cronológicamente este capítulo con respecto a otros.

16.8.3.3.- “Center Seat” (Erik Goodrich, 2006).

Primera viñeta de la serie. Es una historia de “Turno de noche” que sirve para volver a introducir a Sulu y explicar su vuelta a la nave. Protagonizada por este y DeSalle, por error al introducen unas nuevas cartas de navegación y se dirigen directamente al sol.

- Formato cinematográfico: viñeta de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio. Viñeta de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de esta viñeta es de 5:46 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría. Es un guion original de Erik Korngold.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Es una intercuela entre el primer capítulo y el segundo que sirve para introducir de nuevo a Sulu en el puente de mando.
- Nivel de profesionalidad: producción realizada por fans en la que el único profesional que participa es el director de la viñeta que es director de fotografía del *Saturday Night Live*. La pretensión del capítulo es seria por su carácter cronológico.

16.8.3.4.- “To Serve All my Days” (Leo F. Walsh³²⁴, 2006).

Tercer episodio de la serie, aunque oficialmente sea el segundo. En mitad de una misión diplomática en la que se juega el futuro de la Federación Chekov sufre un accidente en ingeniería cuando recibe toda la radiación en una explosión. Este empieza a envejecer de manera acelerada sin encontrar ninguna solución. A los problemas diplomáticos, los del oficial de armas, se le suma un ataque por parte de una nave klingon. Finalmente el conflicto se soluciona porque uno de los Estarion, una civilización basada en el desarrollo tecnológico, busca provocar una guerra entre la Federación y el Imperio Klingon. No obstante Chekov muere de viejo, aunque en una

³²⁴ Podría tratarse de un seudónimo de Jack Marshall.

edición especial posterior se añade una escena final postcreditos en la que resulta que todo es un mal sueño inducido por el consumo de alcohol.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 59 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría, aunque con un metraje algo superior al de un capítulo de *TOS*. Es un guion original de D.C. Fontana una de las guionistas de la serie original.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Sin relación directa con episodios concretos.
- Nivel de profesionalidad: al igual que capítulos anteriores, sigue siendo una producción realizada por fans aficionados a la serie, algunos de ellos son habituales del medio, ya sea por participar en otros *fan films* o en el ámbito profesional, pero sin vivir de ello. En todo caso estaríamos hablando por el nivel de producción de *pro-ams*. A partir de este momento adoptan el 16:9 como formato de grabación. Los planos y la composición de los mismos son cada vez más parecidos a los de la serie original, es decir, empieza a aparecer la función mímica. Es el *fan film* más ambicioso realizado hasta el momento ya que cuentan con un guion de D.C. Fontana, una de las guionistas de la serie original, y con Walter Koenig actor que retoma el papel de Pavel Chekov envejecido, el mismo que interpretó en la serie original. La pretensión del capítulo es seria, por todos los valores canónicos, estéticos y narrativos que propugna. Y por aspectos de producción como la inclusión de una guionista y un actor de la serie original. Añadir que esta entrega, aparte de tener una versión estándar, tiene una edición especial extendida y una tercera en la que los efectos están creados como si hubiese sido producido a finales de los sesenta.

16.8.3.5. – “World Enough and Time” (Marc Scott Zicree, 2007).

Cuarto episodio de la serie, oficialmente el tercero. Unos cazas romulanos desmaterializan una nave de transporte delante de la Enterprise. Una serie de

explosiones colapsan a los propios cazas lo cual deja a la nave de la Federación atrapada en un espacio hiperdimensional que amenaza con hacerla desaparecer. Para investigar sobre las armas utilizadas envían a Sulu y a una nueva tripulante, pero cuando llegan a uno de los cazas este explota, tratan de teletransportarlo de vuelta a la Enterprise y lo hacen pero treinta años más viejo. Al parecer por una rotura del espacio tiempo Sulu ha sobrevivido treinta años en un planeta con una civilización en ruinas y allí tuvo una hija con la tripulante, que ya ha muerto. La hija no logra ser transportada y es mantenida en hiato en el teletransportador. Finalmente, la hija se tiene que sacrificar por el resto de la tripulación y por su padre, que vuelve a su edad contemporánea. Para abrir y cerrar el capítulo se muestra a Sulu como capitán de su propia nave.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. En las escenas de apertura y cierre están grabadas con croma a través del cual se insertan el puente de mando de la nave en cuestión. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 63 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría, aunque con un metraje algo superior al de un capítulo de la serie original. Es un guion original de Michael Reaves y Mark Scott Zicree.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Sin relación directa con episodios concretos pero con un homenaje al episodio “Naked Time” (NBC, 29/09/1966), en el que Sulu maneja un florete; en el *fan film* ataca a la tripulación con una espada.
- Nivel de profesionalidad: este *fan film* es el mejor de los grabados hasta el momento, supone un punto y aparte en cuanto al estándar de calidad de la serie tanto a nivel de realización como de guion. Los planos y la composición de los mismos son cada vez más parecidos a los de la serie original, la función mímica se consolida, en este caso se nota en la fotografía utilizada, muy similar al de la serie original. Aunque la mayoría de los que participa son *pro-ams* cuentan con la participación de dos actores con rol fijo en la serie original: George Takei y Grace Lee Whitney. También con Majel Barret, esposa de Gene Roddenberry y actriz en *TOS* y *TNG*. La dirección y el guion corre a cargo del guionista

profesional Mark Scott Zicree. La pretensión del capítulo es seria, por todos los aspectos canónicos, estéticos y narrativos.

16.8.3.6.- “Blood and Fire, Part I” (David Gerrold, 2008).

El quinto capítulo de la serie, oficialmente el cuarto, está dirigido por. Es también el primero que lleva el subtítulo de *Phase II*. Se trata de un episodio en dos partes, de las cuales esta es la primera. Tras un ataque klingon varios miembros de la tripulación resultan heridos; poco después tienen que socorrer a la nave científica Copernicus. La situación da pie a conocer a dos miembros nuevos de la tripulación: Peter Kirk, sobrino del capitán, y su pareja Alex Freeman. Tras una discusión entre tío y sobrino sobre lo protector que el primero es con el segundo, Peter se embarca en la misión de rescate junto con su pareja. Una vez en la Copernicus descubren que los tripulantes han muerto a causa de un parásito letal y muy contagioso. Al comunicarlo a la Federación ordenan que se ejecute la Orden 9 por la que deben eliminar todo rastro de la infección incluyendo a los tripulantes de la Enterprise.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 43 minutos, incluido el avance de la segunda parte del capítulo, por lo que se ajusta a dicha categoría, aunque con un metraje algo inferior al de un capítulo de *TOS*. Es un guion original de David Gerrold y Carlos Pedraza, adaptado de un guion original del primero escrito para *The Next Generation*, pero que fue rechazado por dos motivos: por mostrar una pareja abiertamente gay y que la trama fuese una metáfora sobre el SIDA³²⁵.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Sin relación directa con episodios concretos.
- Nivel de profesionalidad: este es un capítulo complejo de definir, mientras que por parte de los actores no hay ningún actor profesional, tan solo una estrella

³²⁵ Drew, Bryan (2014). “Exclusive: David Gerrold Talks Frankly About TNG Conflicts With Roddenberry & Berman + JJ-Trek & more” en TrekMovie.com Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <http://trekmovie.com/2014/09/12/exclusive-david-gerrold-talks-frankly-about-tng-conflicts-with-rodtenberry-berman-jj-trek-more/>

dentro del mundo de los *fan films*, Bobby Rice Quinn. No obstante el guion y la dirección corren a cargo de David Gerrold uno de los guionistas de televisivos de ciencia ficción más importantes en Estados Unidos entre los cuales se encuentran varios capítulos de la serie original. El acabado es definitivamente *pro-am* a lo que el trabajo de Gerrold le aporta el valor añadido del profesional reputado. La pretensión del capítulo es seria, por todos los aspectos canónicos, estéticos y narrativos. Pero también por incluir personajes regulares secundarios nuevos como Peter Kirk, el sobrino de Kirk, y Xon, un cadete vulcano que es también el nombre del vulcano que tenía que aparecer en la *Phase II* original y en un proyecto fallido de estos fan productores que iba a recibir el título de *Star Trek: First Voyages*. En este capítulo cambia el actor que interpreta a Spock pero el personaje sigue.

16.8.3.7.-“Blood and Fire, Part II” (David Gerrold, 2009).

El sexto capítulo de la serie, oficialmente el quinto, está dirigido por David Gerrold. Forma parte de los capítulos con el subtítulo *Phase II*. Es la conclusión del episodio anterior. Los tripulantes de la misión de rescate en la Copérnico son trasladados a otra estancia de la nave donde encuentra a los supervivientes de la plaga, entre ellos a dos responsables de la nave. McCoy da con la solución y poder salvar a todos los supervivientes a través de una transfusión de sangre, pero van contrarreloj y finalmente la pareja de Peter Kirk no lo consigue, se suicida delante de todos antes de que las sanguijuelas los devoren. Una vez en la Enterprise resuelven que los responsables son los dos científicos jefes supervivientes que por orden directa de la Federación estaban desarrollando un arma biológica contra los Klingon. Una de las dos responsables vuelve a la Copérnico tras inyectarse la vacuna.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 55 minutos, por lo que se ajusta a dicha categoría, aunque con un metraje algo superior al de un capítulo de la serie original. Al tratarse de la conclusión del capítulo anterior, el guion sigue siendo original de David Gerrold y Carlos Pedraza, adaptado de un guion original del primero escrito para *The Next Generation*, pero que fue

rechazado por dos motivos: por mostrar una pareja abiertamente gay y que la trama fuese una alegoría del SIDA.

- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Sin relación directa con episodios concretos.
- Nivel de profesionalidad: aunque las pautas actorales son las mismas que en el capítulo que lo precede, en esta segunda parte colabora la actriz Denise Crosby que fue parte del *cast* original de *The Next Generation* y Bill Blair un actor que no suele aparecer acreditado pero que ha participado en diferentes series de ciencia ficción interpretando a personajes que requieren maquillaje, mascarás, etc. Al igual que el capítulo anterior, el guion y la dirección corren a cargo de David Gerrold uno de los guionistas de televisivos de ciencia ficción más importantes en Estados Unidos y guionista de varios capítulos de la serie original. El acabado es definitivamente *pro-am* a lo que el trabajo de Gerrold le aporta el valor añadido del profesional reputado. La pretensión del capítulo es seria, por todos los aspectos canónicos, estéticos y narrativos.

16.8.3.8.- “Enemy: Starfleet!” (Ben Tolpin, 2011).

El séptimo capítulo de la serie, oficialmente el sexto. La tripulación de la Enterprise se ve atrapada en una guerra eterna entre los Peshan y los Meskan. Los primeros han sido colonizadores durante generaciones pero ahora están sufriendo los ataques de los Meskan liderados por Alerza que tiene en su poder una antigua nave de la Federación con modificaciones. La líder de los Meskan tiene un poder infinito para controlar la mente de sus oponentes siendo cruel con estos, por lo que la batalla para derrotarla debe ser un mero enfrentamiento entre naves. Será Kirk junto con su sobrino los que la vencerán.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 57 minutos, por lo que se ajusta a dicha categoría, aunque con un metraje algo superior al de un capítulo de la serie original. Es un guion original de Dave Galanter y Patty Wright basado en una historia de Dave Galanter y Greg Brodeur.

- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Sin relación directa con episodios concretos.
- Nivel de profesionalidad: siguiendo las pautas anteriores a pesar de ser un *fan film pro-am* este es el en el que participan menos profesionales a excepción de Barbara Luna que colaboró en el segundo capítulo de esta serie y en “Mirror, Mirror” de la serie original. Sin embargo, hay dos aspectos a destacar en el ámbito de la interpretación: la aparición de Vic Mignona que participó anteriormente en *Starship Farragut*, no solo actúa sino que también dirige algunas escenas, y la colaboración de Bobby Rice Quinn y J.T. Tepnapa que interpretaron a una pareja homosexual en *Hidden Frontier*. También es el primer capítulo en el que hay escenas grabadas en exteriores. La pretensión del capítulo es seria, por todos los aspectos canónicos, estéticos y narrativos. Los capítulos se parecen cada vez más en la forma a los de la serie original.

16.8.3.9.- “No Win Scenario” (Erik Goodrich, 2011).

Segunda viñeta de la serie. Kirk va a espiar a Kargh que está planeando junto con otros klingons atacar un convoy de la federación. El oficial klingon aprovechará para explicar cómo supero la prueba final en su academia.

- Formato cinematográfico: viñeta de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio. Viñeta de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 9:05 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría. Es un guion original de Erik Korngold.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Es una escena perdida en la que aparece Kargh, el klingon que hace de némesis de Kirk a lo largo de la serie, pero es difícil posicionarla cronológicamente en algún punto de la serie.
- Nivel de profesionalidad: producción realizada por fans, sin profesionales. La pretensión del capítulo es seria.

16.8.3.10. – “The Child” (Jon Povill, 2012).

El octavo capítulo de la serie, oficialmente el séptimo, está dirigido por Jon Povill. En mitad de su travesía la Enterprise atraviesa una extraña nube de energía; una alférez Deltana de la tripulación se queda embarazada por un ente de luz que previamente ha inspeccionado la nave. En cuestión de días la mujer da a luz y nace una niña humana con un crecimiento vertiginoso. McCoy, el médico de la Enterprise, no le da una semana de vida. Mientras una curiosa forma de vida alienígena de forma cilíndrica y aspecto metálica quiere estudiar la tripulación, pero su presencia pone en peligro la nave. Al parecer ese ente está ligado a la niña recién nacida, de esta dependerá la supervivencia del resto de la tripulación.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 52:34 minutos, por lo que se ajusta a dicha categoría, aunque con un metraje algo superior al de un capítulo de la serie original. Es un guion original de Jaran Summers y Jon Povill, que se desarrolló para la fallida *Star Trek: Phase II*.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Sin relación directa con episodios concretos.
- Nivel de profesionalidad: en este capítulo se constatan que la serie ha servido como formación para los que han trabajado desde el principio de manera son *pro-ams*, en el sentido estricto de la palabra, en el aspecto técnico y creativo. Los acabados se pueden considerar como profesionales. Los dos guionistas han trabajado en Hollywood en diferentes series, películas y shows televisivos. En los títulos de crédito se puede observar que se trata de una producción elaborada en la que tienen más de tres unidades de grabación. La pretensión del capítulo es seria, por todos los aspectos canónicos, estéticos y narrativos, los capítulos se parecen cada vez más en la forma a los de la serie original, pero como si se hubiesen rodado hoy día.

16.8.3.11.- “Going Boldly” (Dave Galanter, 2012).

Tercera viñeta de la serie. Kirk lanza un panegírico por los miembros muertos de la tripulación, entre los que está la pareja de Peter Kirk. En realidad cumple dos funciones más: hacer un homenaje a los miembros del equipo de rodaje fallecidos en este periodo, relanzar la serie con un actor nuevo en el papel de Kirk, un nuevo diseño de Enterprise y la aparición de Arex un personajes de la serie de animación que aquí está diseñado por ordenador.

- Formato cinematográfico: viñeta de referente real, con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio y con un personaje diseñado por CGI en el puente de mando. Viñeta de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 9:13 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría. Es un guion original de Dave Galanter.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original, una y una expansión de la línea temporal. Cronológicamente situado 3 semanas después del episodio “Blood and Fire, Part 2”, por lo que es una prolongación del mismo. El introducir el nuevo personaje generado por ordenador lo sitúa como antecedente a la serie animada.
- Nivel de profesionalidad: producción realizada por fans, en la que el único profesional es Brian Gross, actor que interpretará al capitán Kirk a partir del noveno capítulo, que posee una dilatada carrera como intérprete. La pretensión del capítulo es seria a la vez que promocional. Se rediseñan algunos aspectos de la serie para hacerlos propios.

16.8.3.12.- “Kitumba” (Vic Mignona, 2013).

El noveno capítulo de la serie, oficialmente el octavo, está dirigido por Vic Mignona. Esta vez la Federación encomienda a la tripulación de la Enterprise una de las misiones más peligrosas en las que se han visto involucrados: ir a Qo’noS, corazón del Imperio Klingon, para impedir una guerra. Dos grupos de poder buscan influenciar al joven Kitumba, nombre que recibe el emperador, por un lado unos intentan evitar una guerra a nivel galáctico y por otro otros intentan provocarla. La incursión de Kirk se hace de la mano de K’Sia, un klingon que quiere evitar el conflicto, y Kargh, el klingon fijo de la serie. En el otro bando está el señor de la guerra Malkthon. Finalmente

triunfarán los que quieren evitar el conflicto y los opositores serán ejecutados y su casa, Durás, relegada de los ámbitos de poder del Imperio.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 65 minutos, incluido un avance del siguiente capítulo, por lo que se ajusta a dicha categoría, aunque con un metraje superior al de un capítulo de la serie original. Es una historia original de John Meredith Lucas, adaptado para la serie por Patty Wright, que se desarrolló para la fallida *Star Trek: Phase II*.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Sin relación directa con episodios concretos. Pero que establece vínculos con otros momentos de la cronología *Trek*. Al principio se habla del presidente Archer, que previamente fue capitán de la primera nave estelar terrestre, posteriormente se convirtió en fundador y presidente de la Federación. Es también el protagonista de la serie *Enterprise*. Por otro lado la maldición a la casa Durás continua en el periodo de *The Next Generation* llegando a protagonizar algunos arcos argumentales. Por lo que este capítulo es un preámbulo o precuela a dichos arcos argumentales.
- Nivel de profesionalidad: al igual que en el episodio anterior, en este capítulo se constatan que la serie ha servido como formación para los que han trabajado desde el principio por lo que se trata de un *fan film pro-am* en el sentido estricto de la palabra. En el aspecto técnico y creativo los acabados se pueden considerar que están a la altura de series comerciales del mismo género. No destacan profesionales destacados pero sí la dirección de Vic Mignona que como se verá en su propia serie, *Star Trek Continues*, apuesta por aplicar la función mímica en la forma y en el fondo. En este capítulo se puede apreciar esa forma de entender la serie de este actor de doblaje a través de la fotografía, los filtros y los planos. Capítulo financiado a través de *crowdfunding* en la plataforma Indiegogo. La pretensión del capítulo es seria, por todos los aspectos canónicos, estéticos y narrativos. Los capítulos se parecen cada vez más en la forma a los de la serie original, pero como si se hubiese rodado hoy día. A parte aparecen los klingons

de la serie clásica y los que se convierten en canónicos desde la segunda película de la franquicia, ambos con ciertas diferencias anatómicas, por lo que este capítulo es puente entre la serie clásica y el resto de la franquicia.

Esta entrega es la última que lleva el subtítulo de *Phase II*, supone un punto y aparte en la producción de la serie.

16.8.3.13.- “Mind-Sifter” (Mark Edward Lewis, 2014).

El décimo capítulo de la serie, oficialmente el noveno. Es el primero de la nueva etapa, en el que aparece el nuevo actor que interpreta al capitán Kirk y en el que retoman el subtítulo de *New Voyages*. La trama de esta entrega es la siguiente: el capitán Kirk lleva mucho tiempo desaparecido por lo que la Federación ordena dejar de buscarlo y nombran a Spock capitán de la Enterprise ante la desaprobación del resto de la tripulación. No obstante, el vulcaniano seguirá buscándolo por su cuenta. Kirk ha sido atrapado y torturado por los klingon, que planean ir al planeta del Guardián del tiempo para traspasarlo y acabar con la humanidad. En un accidente Kirk lo atraviesa y es enviado a la década de los cincuenta donde es recluido en un hospital psiquiátrico. Finalmente la investigación de Spock le conducirá al paradero de Kirk.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 63 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría, aunque con un metraje superior al de un capítulo de la serie original, aunque por el sistema de producción puede ser considerado una TV Movie. Este capítulo está basado en un relato corto de Shirley Maiewski del mismo título que apareció en la compilación de relatos *Star Trek: New Voyages*³²⁶ y adaptado por Rick Chambers.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. El Guardián del tiempo vuelve a ser el eje central de la trama, ente que aparece por primera vez en “The City on the Edge

³²⁶ Citada en el apartado 13.4.

Forever”. La tripulación crece con personajes nuevos como el alférez Oso que camina, un nativo norteamericano y un nuevo diseño para la Enterprise clásica.

- Nivel de profesionalidad: en esta nueva etapa se confirma el perfil *pro-am* convirtiendo la serie en un referente de la franquicia pero fuera de esta. Respeta todos los aspectos estéticos, pero cada vez más actualizados para hacerlos más asequibles para audiencia. Entre los profesionales que participan están Brian Gross, el nuevo capitán Kirk, y Victor Izay, intérprete con más de 50 años de carrera en Estado Unidos. James Cawley deja de interpretar al capitán para convertirse en productor ejecutivo, en este capítulo hace un cameo, y David Gerrold asume el rol de productor. En esta entrega gran parte de los actores del puente de mando cambian. La pretensión del capítulo es seria, por todos los aspectos canónicos, estéticos y narrativos. Los capítulos se parecen cada vez más en la forma a los de la serie original, pero como si se hubiese rodado hoy día. Hay un cambio de dirección conceptual de la serie, deja de ser dependiente de los episodios clásicos en un intento de crear una mitología *Trek* propia.

16.8.3.14.- Notas generales adicionales.

Una de las apuestas más fuertes de esta producción es el carácter internacional de la misma. Disponen de una plataforma web para poder descargar, los capítulos, obtener materiales, información, fotografías de rodaje y estar al día de cualquier aspecto relacionado con esta producción. Cuenta con réplicas de la web en España, Alemania, Japón, Portugal y Francia, que ofrecen, como mínimo, traducción de los subtítulos. Desde la página española se dobló al castellano la viñeta “Center Seat”. De 2007 a 2010 editaron 9 números de una revista informativo al estilo de las revistas oficiales de la franquicia, en la que se informaba de todos aquellos aspectos de la producción y en la que se incluía un cómic de los personajes, estas publicaciones estaban disponibles desde dicha web. También cuentan con una convención propia, Trekonderoga, que se celebra en septiembre y en la que se hace un tour por los sets donde se graba la serie, contruidos por ellos mismos, hay proyecciones de capítulo y participan actores de la serie original que han trabajado en esta fan producción.

La pretensión de los productores es finalizar la misión de cinco años original de la Enterprise. El nombre parece tomado de la colección de *fan fictions* que Bantam publicó en los setenta. Para ello introducen nuevos personajes regulares y elementos de

atrezo como un nuevo *phaser* de asalto diseñado por estos fans basándose en conceptos previamente vistos en la serie original.

En un principio empiezan a colaborar actores de la serie original, sin embargo, a medida que avanza la serie participan especialistas, actores de doblaje e intérpretes que actúan en series como comerciales ya sea como extras o en papeles de una sola frase. Los actores que interpretan a los personajes principales van rotando y no siempre son los mismos.



Fig. 78.- Imágenes de “Mind-Sifter” (Mark Edward Lewis, 2014) de *Star Trek: New Voyagers/Phase II* y *Star Trek. Of Gods and Men* (Tim Russ, 2007-2008).

16.8.4.- *Star Trek: Of Gods and Men* (Tim Russ, 2007-2008).

Aunque en el apartado 11.2 de esta tesis ya se habló de este *fan film*, se van a recordar algunos datos. *Star Trek: Of Gods and Men* es una producción con un estatus ciertamente complejo, pues, en dicho punto de la investigación, se señalaba que el director Tim Russ argumentaba que era una película independiente y no un *fan film* a pesar de que sí lo es. Pero yendo por partes, es una miniserie de tres capítulos de treinta minutos, cada uno de los cuales corresponde a la voluntad de un grupo de actores de la franquicia de hacer un homenaje a Gene Roddenberry y un regalo para los fans. Los intérpretes cobraron según lo estipulado en el sindicato de actores estadounidense, aunque el resto no. Este *fan film* a pesar del peso actoral no ha tenido una distribución convencional debido a que es una película no oficial y en esencia hecha por fans de la franquicia. En 2008 ganó el premio a la mejor producción web de portal SyFy.

Esta miniserie se va a analizar en conjunto ya que en la actualidad se distribuye online como una película de noventa minutos.

Star Trek: Of Gods and Men esta dirigida por Tim Russ. Es un homenaje a la franquicia con referencias a la serie clásica. Doce años después de la muerte de Kirk un grupo de oficiales de la Federación, todos conocidos por los fans, perciben señales del planeta del Guardián del tiempo, del episodio “The City on the Edge Forever”. Allí está el telépata Charlie Evans, del capítulo clásico “Charlie X” (NBC, 15/09/1966), que decide viajar al pasado para vengarse de Kirk y, lo hace asesinando a la madre del futuro capitán. El crimen tendrá una gran consecuencia: la desaparición de la Federación y el advenimiento del Imperio Terrano del capítulo “Mirror, mirror”, por lo que todos los personajes aparecidos al principio de la serie se separarán y pertenecerán a un grupo diferente en esa nueva línea temporal. Algunos como Chekov serán unos renegados del Imperio, otros como Herriman serán fieles al nuevo régimen y otros como Uhura permanecerán neutrales. Gracias a la fusión mental vulcaniana todos sabrán que se trata de una línea temporal alternativa y que en la original todos pertenecían a la Federación. Finalmente se sabrá que la desaparición de Kirk de la línea temporal hace que Gary Mitchell, que sufrió un accidente que le dio los poderes de un dios en el episodio “Where no Man has Gone Before” (NBC, 22/09/1966), no fue contenido por Kirk y eso provocó su ascenso. Todo se arregla cuando Charlie Evans, arrepentido, arregla el entuerto matándose a sí mismo en el pasado. En resumen, un pastiche de varios capítulos, situaciones, personajes y lugares comunes para los *trekkies*.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de cada capítulo es de treinta minutos, un metraje notablemente inferior al de un episodio televisivo al uso. Aunque por el montaje posterior puede ser considerado una *tv movie*. El guion es original y está escrito por Jack Treviño y Ethan H. Calk.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una expansión de la línea temporal, situada doce años después de la muerte de Kirk, como se puede ver en la séptima película de la franquicia.
- Nivel de profesionalidad: el casting de actores es en su gran mayoría profesional, aunque los papeles secundarios son amateurs, destaca la participación de James Cawley y Jeff Quinn de *Star Trek: New Voyages/Phase II*, en parte porque están rodados en los estudios donde se graban estos *fan films*. El director Tim Russ

cumplió con la misma faceta dirigiendo un capítulo de *Voyager*, capítulos de series de televisión y varios cortometrajes; los guionistas Jack Treviño y Ethan H. Calk han escrito para series de la franquicia; y el director de fotografía Douglas Knapp trabajó en *Voyager*, por lo que el perfil de la miniserie es profesional. La pretensión del capítulo es homenajear pero de manera seria, pero sin pretender formar parte del universo de la franquicia.

16.8.5.- *Star Trek Renegades* (Tim Russ, 2015).

Este título es el siguiente proyecto de Tim Russ se trata de una producción con las mismas características *Star Trek: Of Gods and Men*. En la que participa un equipo artístico de profesionales y voluntarios que deciden colaborar en la realización de este capítulo piloto. La financiación se ha efectuado a través de diferentes campañas de *crowdfunding* mediante la utilización de diferentes plataformas. La premisa es realizar una serie web ambientada en el universo Trek situada cronológicamente en 2388, ocho años después de *Voyager*, la última serie de la franquicia teniendo en cuenta la cronología de la ficción.

La trama del relato es autoconclusiva pero deja tramas abiertas para futuros capítulos, esta trata de un ser de una especie desconocida llamado Borrada que está haciendo desaparecer todos los planetas que tienen como fuente de riqueza el dilitio, combustible para naves espaciales, para abrir un portal interdimensional que llevaría al colapso de la galaxia. Para evitarlo Pavel Chekov, uno de los máximos responsables de la Federación, recluta a un equipo de renegados que nada tienen que ver con la organización galáctica para interceptar y detener a Borrada en su propósito de destruir el universo conocido. Entre los miembros de la tripulación se encuentra Lexxa, hija de una víctima de Borrada, el resto son bajoranos, cardasianos, etc. Mientras en los propios cuarteles de la federación Chekov descubre que hay una mano negra que intenta hacer de la suyas para dismantelar la organización desde dentro. Finalmente la amenaza de Borrada es erradicada pero la trama secundaria queda abierta sin saber quiénes son los responsables ocultos que hay tras el sabotaje de la federación.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de las naves espaciales. Episodio de carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de cada capítulo es de 87 minutos, un metraje notablemente superior al de un capítulo estándar, pero que puede ser

visionado como una *tv movie*. El guion es original y está escrito por Ethan H. Calk, Suky Conway y Jack Treviño.

- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una expansión de la línea temporal del universo Trek, situada 8 años después de la última serie franquiciada. Utiliza elementos de referencia básicos como la Federación, el tipo de naves utilizadas, las razas, el personaje de Chekov, fijo en la serie original; y el tipo de escenarios utilizados que recuerda al de las series de las franquicias más recientes.
- Nivel de profesionalidad: los actores que participan de actores son en su gran mayoría profesionales que han formado parte de los castings de la serie original: Walter Koenig, Sean Young, Gary Graham, Edward Furlong o Corin Nemec. A los que hay que añadir otro grupo de actores que viven del medio pero no son tan populares como los anteriores. El director Tim Russ es el director de *Star Trek: Of Gods and Men* y varios capítulos de la serie *Voyager*; los guionistas Jack Treviño y Ethan H. Calk han escrito para series de la franquicia. Lo mismo sucede con gran parte del equipo técnico, por lo que el perfil de este episodio es profesional. La finalidad es hacer un capítulo piloto para realizar un pitching para CBS e intentar convertirse en la próxima serie oficial de *Star Trek*. La pretensión del capítulo es seria, ubicando la narrativa en el universo original pero estableciendo unos lazos mínimos que no repercutan en este por lo que se puede leer como universo expandido.



Fig. 79.- Imágenes de “Pilgrim of Eternity” (Vic Mignona, 2013) de *Star Trek Continues* y *Star Trek: Renegades* (Tim Russ, 2015).

16.8.6.- *Star Trek Continues*.

Esta última serie de *fan films* dedicados al universo *Star Trek* que se va a analizar es una continuación directa de la serie original y retoma las aventuras justo donde la serie creada por Gene Roddenberry se quedó. Al igual que *Star Trek: New*

Voyages/Phase II los actores interpretan a los mismos personajes de *TOS*. También cuentan con el beneplácito de CBS/Paramount en tanto que estos no les han comunicado que desistan de seguir produciendo estos capítulos³²⁷. Algunos aspectos a tener en cuenta antes de empezar con los análisis son: Vic Mignona es la cabeza visible del proyecto, produce, escribe dirige e interpreta al capitán Kirk tal y como vimos en el capítulo “The Price of Anything” de *Starship Farragut*; los episodios se ajustan en todos los aspectos a los de un capítulo original de la serie, están grabados en un set propio que reproduce las diferentes estancias de la Enterprise original y dejan claro a través de un documento en su web que es un proyecto hecho sin perspectivas de sacar beneficio económico y a modo de agradecimiento a la serie original³²⁸. Al ser una continuación directa todos los capítulos se desarrollan en el universo original.

Al igual que en casos anteriores el análisis se va a realizar de manera cronológica.

16.8.6.1.- “Turnabout Intruder” (Jack Marshall, 2012).

Star Trek Continues se inicia con esta viñeta. Se trata de una prolongación del último capítulo de la serie “Turnabout Intruder” (NBC, 03/06/1969) en el que una antigua amante de Kirk ha conseguido una tecnología que le permite intercambiar cuerpos y mentes. A través de dicha máquina consigue trasladar su mente al cuerpo de Kirk haciendo realidad su sueño de ser capitán. El capítulo finalizaba cuando la Dra. Lester era acompañada por su actual pareja y Kirk, Spock y Scotty se dirigen hacia el ascensor. Esta viñeta reproduce los últimos segundos del episodio y añade escenas a partir de la entrada de los personajes en el ascensor, en el que hablan de la delgada línea del amor al odio, una vez en el puente de mando se recupera la tónica general y le dan continuidad para hacer viable *Star Trek Continues*.

- Formato cinematográfico: es una viñeta de referente real en el que hay animación por ordenador para simular el desplazamiento de la nave por el espacio. De carácter figurativo y argumental.

³²⁷ Norcross, Eric (2013). “Star Trek Continues: Interview with Vic Mignona” en *Renegade Cinema* Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <http://renegadecinema.com/18809/star-trek-continues-interview-vic-mignogna>

³²⁸ Disponible en Internet [Consulta 05/08/2015] en: <http://www.startrekcontinues.com/nonprofit.html>

- Categoría supragenérica: la duración de la viñeta es de 4:41 minutos por lo que se ajusta a los estándares de esa categoría. La parte del guion que prolonga la escena original está escrita por Vic Mignona, se trata de un texto original, aunque derivado del guion escrito por Arthur H. Singuer.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Técnicamente es una prolongación por desarrollar una narrativa alargando al texto oficial, pero al estar tan ligada al capítulo extendiéndolo, es una escena perdida de la cual no hay elementos en el texto original por lo que no se pueda dar a entender que esas conversaciones vayan a tener lugar. Es también una expansión de la línea temporal ideada para dar pie a la nueva serie.
- Nivel de profesionalidad: A pesar de que hay pocos profesionales trabajando en esta viñeta, por ejemplo: Vic Mignona y Todd Haberkorn que interpreta a Spock, son actores profesionales de doblaje, pero el primero a parte de actuar hace labores de producción y guion. En cuanto a la realización se busca imitar los planos, fotografía y la estética de la serie original incluso en el formato 4:3. También colabora Jack Marshall de *Star Trek: New Voyages/Phase II*, que por estas fechas ya ha trabajado no solo como supervisor de efectos visuales sino en labores de producción a nivel profesional. La pretensión de la viñeta es seria por ser una prolongación.

16.8.6.2.- “You’ve Got the Conn” (Vic Mignona, 2012).

La segunda viñeta de la serie está dirigida por, es una narrativa de “Turno de noche”, tal y como hemos visto anteriormente. En este caso en dicho turno están Uhura, Chekov y Sulu en el puente de mando, siendo este último el de mayor graduación el que ocupa el asiento del capitán. En mitad de una conversación empiezan a hablar de la comodidad del asiento y se lo empiezan a intercambiar imitando a Kirk, hasta que el capitán entra en el puente de mando y con un tono paternalista les dice que algún día serán unos capitanes estupendos.

- Formato cinematográfico: viñeta de referente real y, al igual que en casos anteriores, con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio. De carácter figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de esta viñeta es de 3:28 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría. Es un guion original de Vic Mignona y Jack Marshall.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original, pero también es una escena perdida que podría ser una intracuela dentro de la nueva serie y, posiblemente, de la serie original. Estas narrativas de turno de noche permiten refocalizar en personajes secundarios, como sucede en este caso.
- Nivel de profesionalidad: al igual que en la viñeta anterior hay pocos profesionales trabajando en esta viñeta, por ejemplo: Vic Mignona que aparte de actuar hace labores de producción, guion y dirección. También colabora Jack Marshall de *Star Trek: New Voyages/Phase II*, que como se ha comentado anteriormente en estas fechas ya ha trabajado no solo como supervisor de efectos visuales sino en labores de producción a nivel profesional. En cuanto a la realización se busca imitar los planos, fotografía y la estética de la serie original incluso en el formato 4:3. La pretensión de la viñeta es seria por la exploración de personajes que supone.

16.8.6.3.- “Happy Birthday, Scotty” (Vic Mignona, 2012).

Tercera viñeta de la serie en la que se narra brevemente la llegada en la sala del teletransportador de un cargamento de phasers a la nave. Por un lado a Scotty, el ingeniero, le parecen bellos a McCoy, el médico, le parecen una rama igual a cualquier otra de la Federación, al final se tendrá que llevar uno aunque no quiere.

- Formato cinematográfico: viñeta de referente real y, al igual que en casos anteriores, con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio. De carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de esta viñeta es de 2:42 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría. Es un guion original de Vic Mignona.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original, pero también es una escena perdida que podría ser una intracuela dentro de la nueva serie, porque en esta se introduce un nuevo elemento que son los *phasers* recién

llegados, más estilizados que los de la serie clásica y que desde este momento serán los utilizados por la tripulación.

- Nivel de profesionalidad: al igual que en la viñeta anterior solo hay un profesional del medio trabajando, Vic Mignona que aparte de actuar hace labores de producción, guion y dirección. En cuanto a la realización se busca imitar los planos, fotografía y la estética de la serie original incluso en el formato 4:3. La pretensión de la viñeta es seria por la introducción de un nuevo elemento tecnológico y por la aparición de Chris Doohan, hijo del actor James Doohan que interpretaba a Scotty, haciendo el mismo papel que el padre. Con esto se busca cierta continuidad en los actores.

16.8.6.4.- “Pilgrim of Eternity” (Vic Mignona, 2013).

Secuela directa del capítulo “Who Mourns for Adonais?” en el que Apolo y Atenea vuelven a encontrarse en la tripulación de la Enterprise pero envejecidos. Athena se desvanece ante el capitán y el resto de oficiales. El doctor McCoy intenta ayudarle pero el antiguo dios le revela que se está muriendo por la falta de adoración por parte de otras razas “inferiores”. En un accidente Uhura es herida mortalmente, pero Apolo la ayudará a resucitar. Finalmente el dios es enviado a un planeta que se encuentra en una especie de siglo XIV terrestre en el que empezará a rejuvenecer.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. De carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 51:25 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría. Es un guion original de Steve Frattarola y Jack Treviño basado en una historia de Vic Mignogna y Jack Marshall.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original, una secuela con respecto al capítulo mencionado y una expansión de la línea temporal. Se introduce un nuevo personaje fijo que es la Doctora McKennah.
- Nivel de profesionalidad: en este momento de la producción de *fan films* a pesar de que muchos de los que participan no son profesionales estaríamos hablando de *pro-ams*. En cuanto a los profesionales que participan, aparte del citado Mignona, están Jack Treviño, guionista de *Deep Space Nine* y los siguientes

actores: Michael Forest intérprete del Apolo original, Doug Drexler especialista en efectos visuales en series de ciencia ficción como *Battlestar Galactica* y *Defiance* (SyFy, 2013-presente) aunque aquí tiene un papel breve y Marina Sirtis actriz que interpretaba a la consejera Deana Troi en *The Next Generation*. Como en las entregas anteriores en este episodio la realización busca imitar los planos, fotografía y la estética de la serie original incluso en el formato 4:3. La pretensión del capítulo es seria, por intentar una continuidad retroactiva vinculando esta serie con la original a través de un personaje episódico y también con la serie que es posterior en la cronología ficcional por mostrar la holocubierta, ausente en la serie original y un escenario recurrente en *The Next Generation*, así como por la inclusión de nuevos personajes fijos en la tripulación.

16.8.6.5.- “Lolani” (Chris White, 2014).

Segundo capítulo de la serie. Este tiene como trasfondo el tema de la libertad y la esclavitud. La Enterprise recibe una señal de socorro proveniente de una nave telarita, mientras que desde el puente de mando intentan saber qué sucede una esclava de Orión se teletransporta a la nave, raza que se caracteriza por tener un gran poder de seducción con los hombres. Todos los tripulantes de la nave alienígena están muertos y la única superviviente es Lolani, la mujer de Orión. Mientras que sus encantos causan estragos entre los miembros de la nave surge un dilema entre los oficiales, esta ha sido reclamada por su propietario e irá a recogerla a la Enterprise. Kirk, Spock y compañía empiezan a debatir sobre la libertad y la propiedad. Es un capítulo clásico de *Star Trek* con un tema de fondo que hace que la trama no sea tan vacía.

- Formato cinematográfico: Capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. De carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 50:54 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría. Es un guion original de Paul Bianchi y Huston Huddleston basado en una historia de Huston Huddleston y Vic Mignona.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: Es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal.

- Nivel de profesionalidad: el segundo capítulo de la serie pone de manifiesto la intención de este grupo de fans de realizar una serie lo más parecido en todos los aspectos posibles a la original. Eso implica que es una producción *pro-ams* con unos acabados finales comparables a las series de ficción comerciales. En cuanto a los profesionales que participan, aparte del citado Mignona, aparecen Lou Ferrigno, Daniel Logan, Erin Gray y Fiona Vroom. La pretensión del capítulo es seria, por buscar una continuidad retroactiva vinculado a un personaje de una especie que solo había sido mencionado de pasada en “The Cage”.

16.8.5.6.- “Fairest of Them All” (James Kerwin, 2014).

La tercera entrega de la serie es una secuela directa del capítulo de la segunda temporada de la serie original “Mirror, Mirror” en el que el teletransportador de la Enterprise tiene un fallo en su funcionamiento a causa de una tormenta de iones llevando a Kirk, McCoy y Uhura a un universo paralelo donde la Federación es un imperio tiránico que trata de subyugar a la galaxia. El capitán se ve envuelto en un conflicto contra una civilización pacífica. Al final del capítulo Kirk, antes de volver a su universo, convence a Spock que solo hace falta una persona para cambiar las cosas. De la misma manera que en la viñeta “Turnabout Intruder” se repiten los últimos momentos de ese capítulo, pero en vez de volver al universo de la Enterprise original este capítulo continua con la situación en lo que se ha dado a conocer como Universo Mirror. El Kirk déspota vuelve a su nave mostrando su crueldad bombardeando a los Halkanos, la civilización pacífica, y trata de implantar su mandato a los tripulantes. Sin embargo Spock no está de acuerdo con las formas y finalmente se hace con el mando de la nave e inicia una revolución.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. De carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 40:33 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría, a pesar de ser de un metraje inferior a un capítulo de la serie original. Es un guion original de James Kerwin y Vic Mignona basado en una historia de Vic Mignona.
- Género: ciencia ficción.

- Relación con el canon: es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. Concretamente es una prolongación/secuela del capítulo citado que se desarrolla en un universo alternativo.
- Nivel de profesionalidad: al igual que el segundo capítulo de la serie, la tercera entrega pone de manifiesto la intención de este grupo de fans de realizar una serie lo más parecido en todos los aspectos posibles a la original. Eso implica que es una producción *pro-am* con unos acabados finales comparables a las series de ficción comerciales. En cuanto a los profesionales que participan, aparte del citado Mignona, aparecen Michael Dorn, Asia DeMarcos, Kipleigh Brown, Bobby Clark y Bobby Rice Quinn, una estrella dentro del panorama de *fan films*. La pretensión del capítulo es seria, por la continuidad en este episodio en concreto y porque cambian el *opening* de la serie solo para este capítulo para así ajustarse al universo alternativo planteado.

16.8.6.7.- “The White Iris” (2015).

El cuarto capítulo de la serie está dirigido por James Kerwin. En mitad de una negociación con los representantes de un planeta, Kirk es atacado y golpeado en la cabeza. La Federación ha prometido un acuerdo de defensa para proteger a dicha población de un planeta gemelo con el que llevan en conflicto durante generaciones. En enfermería McCoy le suministra un medicamento experimental que en un principio lo desestabiliza y le hace tener visiones con personas del pasado. Todo esto en mitad de un conflicto bélico en el que uno de los planetas ha lanzado una ofensiva contra el planeta que la Federación ha acordado defender, pero Kirk, debido a su situación médica, es incapaz de recordar el código de activación. Las visiones de Kirk tienen que ver con relaciones pasadas y con sensaciones de culpa. Finalmente el capitán hará una terapia en la holocubierta, se reconciliará con él mismo y solucionará el conflicto bélico.

- Formato cinematográfico: capítulo de referente real y con animaciones por ordenador de la nave surcando el espacio. De carácter figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este capítulo es de 47:54 minutos por lo que se ajusta a dicha categoría, a pesar de ser de un metraje levemente inferior a un capítulo de la serie original, los títulos de crédito iniciales son también una animación por ordenador. Es un guion original de James Kerwin y Chris White basado en una historia de Vic Mignona y Chris White.

- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una continuación con respecto a la serie original y una expansión de la línea temporal. La inclusión de la holocubierta sigue vinculando esta serie como un puente narrativo y evolutivo, mostrado en el desarrollo tecnológico de ese periodo ficcional futuro, con *The Next Generation*. En este capítulo cada una de las visiones tiene que ver con personajes aparecidos previamente en *TOS*: Edith Keeler de “The City on the Edge Forever”, Miramanee de “The Paradise Syndrome” (NBC, 04/10/1968) y Rayna Kapec de “Requiem for Metuselah” (NBC, 14/02/1969). Añaden a Nakia para incluir a un personaje de cosecha propia a la mitología *Trek*.
- Nivel de profesionalidad: este cuarto capítulo al igual que los anteriores, pone en cuestión el concepto de amateur y profesional, aunque debemos calificarlos como *pro-ams*. La función mímica se plasma en aspectos como la realización, fotografía o el formato de pantalla. En cuanto a los profesionales que participan, aparte del citado Mignona, aparecen Marina Sirtis, Colin Baker, Adrienne Wilkinson, Nakia Burrise, Tiffany Brower y Gabriela Fresquez. La pretensión del capítulo es seria. El *opening* para esta entrada es completamente nuevo, pero guarda más relación con la serie clásica que el de los capítulos anteriores.

16.8.6.8.- Notas generales adicionales.

Para cerrar el análisis de *Star Trek Continues* es necesario recoger una serie de anotaciones para entender el global de la serie. En primer lugar la finalidad, la serie es un tributo tal y como recogen en su página web, su intención es devolver todo lo que la serie les ha dado a nivel personal. Sin embargo, el nivel de producción en el que se mueven es muy superior al del resto de producciones que homenajean, en este caso, a la serie original. Son fans de la serie pero muchos trabajan en el medio como profesionales o se han convertido en tales a lo largo de la participación en este tipo de producciones por lo que el resultado final es notable.

La función mímica se cumple por los escenarios, vestuarios, casting, relación con las tramas de episodios de la serie clásica, el formato 4:3, pero sobre todo la iluminación.

En cuanto a la financiación se ha llevado a cabo mediante un *crowdfunding* en la plataforma Kickstarter y donaciones tras la presentación del primer capítulo como muestra de lo que son capaces de hacer.

Muchos de los actores vienen del mundo del doblaje. En cuanto al personaje de Kirk, al igual que en *Star Trek: New Voyages/Phase II*, se trata de una interpretación de este que evoluciona de cierta imitación de Shatner a un Kirk mucho más dulce y comunicativo. El caso de Chris Doohan se trata de un guiño al *fandom* de la serie clásica y a la *celebrities* creadas en torno a esta.

Al ser una continuación de la serie original utilizan la banda sonora compuesta por Alexander Courage, pero incluyen nuevas piezas musicales compuestas por Fred Steiner, manteniendo la misma línea de composición.

Star Trek Continues es, posiblemente, la serie de *fan films*, y producciones independientes más premiada de la historia; ha recogido premios en las siguientes convocatorias: en el Lost Episode Festival Toronto de 2013 mejor película, en el 71st World Science Fiction Convention de 2013 mejor *fan film* al capítulo “Pilgrim of Eternity”, en The Geekie Awards de 2014 premio a la mejor Web Series, en Burbank International Film Festival premio al Mejor New Media-Drama por “Fairest of them All”, en los Telly Awards de 2015 tres premios, el People's Telly, Online Drama y Film/Video Production; y en la Accolade Competition de 2015 premio al mejor webisodio, fotografía y dirección por “Fairest of them All”, y mejor webisodio y maquillaje por “Lolani”. Lo cual da la medida de la recepción que ha tenido la serie y la permisividad que existe hoy día por parte de la industria concretamente de CBS/Paramount.

17.- El canon controlado en los *fan films* de *Star Wars*.

“Star Wars is no longer just something to watch, it has become something to do”

(Davis y Pakowski, 2013: 99)

El presente capítulo está dedicado a analizar los *fan films* inspirados por el universo *Star Wars* y el uso que estos hacen del canon en relación con el control que ejerce Lucasfilm sobre los contenidos creados por los fans. Antes de pasar al análisis propiamente dicho, realizaremos una exploración sobre el texto primario y el *fandom* creado en torno a este.

17.1.- Introducción.

El 25 de mayo de 1977 se estrenó *Star Wars*, una de las películas más rentables de la historia, no solo su taquilla sino por la cantidad de productos derivados comercializados. A pesar de que en un principio pudiera parecer un film de estudio, se trataba de un producto independiente³²⁹, escrito y dirigido por George Lucas. Empezó el proceso de escritura empieza en 1973 y, a través de diferentes versiones, desarrolló un guion amplio, lo que en terminología de videojuegos se conoce como *sandbox*, en el que se explica una trama a medio camino entre la política y la aventura caballeresca de la que la película estrenada es la primera entrega del nudo de la historia. Le da el envoltorio de una aventura galáctica, es decir, un relato de ciencia ficción, género que en la década de los setenta estaba de capa caída por no ser más que una mera extensión

³²⁹ En el apartado 11.2 dimos a entender que la categoría de cine independiente no distinguía de presupuestos económicos.

del cine de serie B de la dos décadas anteriores. Ese fue uno de los motivos por los cuales le costó vender el proyecto a los estudios del momento³³⁰.

Aunque parezca paradójico, Alan Ladd Jr, responsable de Fox, compró la película, no por el film en sí mismo, sino por mantener el talento de Lucas dentro del estudio³³¹. La poca fe inicial en el proyecto se reflejó en la pobre respuesta de los distribuidores: el día del estreno, tan solo 37 salas en todo Estados Unidos proyectaron la película que dio inicio a la saga galáctica, lo cual es una buena base para la construcción del texto de culto como uno que nace maldito y rechazado por el *mainstream*.

La vida de la franquicia está indisolublemente ligada a la de su creador que, a pesar de sus escasas apariciones en prensa, se ha convertido en un personaje tremendamente mediático. Lucas no era un primerizo dentro del mundo del cine, pues había estudiado en la escuela de cine de la USC y, en el momento de estrenar *Star Wars*, ya había dirigido dos películas, *THX1138* (1971) y *American Graffiti* (1973), ambas producidas por American Zoetrope, compañía fundada junto con su amigo Francis Ford Coppola en 1969. No obstante, para desarrollar proyectos propios creó Lucasfilm Ltd. en 1971, siendo *Star Wars* la punta del iceberg de su imperio económico. Pero bajo este sello desarrolla una serie de empresas dedicadas a dar servicios dentro de la industria cinematográfica como: Industrial Light and Magic (ILM), con la finalidad de desarrollar efectos visuales para cine y televisión; Skywalker Sound para edición de sonido; Lucasarts para desarrollo de videojuegos; y todo tipo de divisiones para gestionar las licencias de su productos³³². Lucas generó tanto culto en torno a él como hacia su obra: es el objeto de documentales como *The People Vs. George Lucas* (Alexandre O. Philippe, 2010); protagoniza *fan films*, *fan fictions* y tiene sus propias figuras de acción dentro de la línea *Star Wars* de la compañía Hasbro.

³³⁰ Las vicisitudes económicas, de escritura y de desarrollo del proyecto son casi un subgénero literario dentro de la literatura cinematográfica. Unos de los libros que mejor explica el proceso creativo de la primera película es *The Making Of Star Wars: The Definitive Story Behind The Original Film* (Ebury Press, 2008), de J.W. Rinzler.

³³¹ En aquel momento, el sistema de estudio empezaba a desmantelarse y las corporaciones relacionadas con otro tipo de industrias comenzaba a adquirirlos. Como consecuencia, comienzan a producirse películas basadas en estudios demográficos.

³³² La actual Pixar nació como una división dentro de Lucasfilm.

Parte del éxito de la película recae en dos personas. Por un lado, el ilustrador Ralph McQuarrie hace todos los diseños conceptuales que surgieron a partir de una idea: “He had a concept for a big spectacular visual but it didn’t come across on the script, so I tried to give it scale juxtaposing tiny little figures with great spectacular background” (McQuarrie en Burns: 2004); y, por otro, John Williams compone una banda sonora que se convirtió en un clásico instantáneo. Otro de los puntos fuertes fueron los efectos especiales: como, en aquel momento, a Lucas no le contentaba ninguna de las empresas que se dedicaban a esas labores creó Industrial Light and Magic para obtener el resultado deseado, que no fue otro que un film que, junto con *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), instituye el *blockbuster* de verano.

Los textos centrales de este universo galáctico son dos trilogías de películas, quizás las más populares de la historia, aunque el global de la franquicia se ha desarrollado a través de relaciones *crossmedia*, a través de diferentes textos que, en el presente, están evolucionando hacia lo transmedial y una amplia gama de productos derivados para todas las edades. Este tipo de narrativas cruzadas busca un público amplio que utiliza a unos personajes que representan arquetipos míticos y que son empleados de la misma manera por los fans que por Lucas (Scott, 2013: 11). A pesar de que, con el tiempo, el texto ha ido expandiéndose a través de diferentes medios, el director tiene un fuerte control de la propiedad intelectual, lo cual ha repercutido en el desarrollo habitual del *fandom* y en tener conflictos legales con otras empresas. Por ejemplo, entró en litigio con la revista *MAD* en 1981 por la publicación de la parodia titulada “Star Bores: The Empire Strikes Out”, obra de Mort Drucker y Dick De Bartolo aparecida en el número 220 (enero de 1981). Aunque previamente había mandado una carta personal, fue más adelante cuando el departamento legal envió una carta de cese y desistimiento a la editorial.

El 30 de octubre de 2012, el rumbo de la franquicia cambió cuando Disney adquirió Lucasfilm por 4,05 billones de dólares. El trato incluía todas las divisiones comerciales, de servicios y de desarrollo tecnológico además de los 17.000 personajes que pueblan la franquicia galáctica³³³. La venta no solo supuso que la empresa pasaba a formar parte del gran conglomerado del imperio de la animación sino también que

³³³ “Disney to acquire Lucasfilm LTD.” en *The Walt Disney Company*. Disponible en Internet [Consulta 25/07/2015] en: <https://thewaltdisneycompany.com/disney-news/press-releases/2012/10/disney-acquire-Lucasfilm-ltd>

Lucas dejaba de estar al frente de Lucasfilm y la nueva encargada de coordinar todos los proyectos pasaba a ser Kathleen Kennedy. Con Disney, como se verá en el apartado del canon, ha habido un cambio de política en cuanto a la producción cinematográfica y se encuentran en pleno desarrollo de una trilogía secuela cuya primera entrega es *The Force Awakens* (J.J. Abrams, 2015), así como de una serie de películas antológicas centradas en personajes concretos de este universo. A eso hay que sumarle la explotación en parques de atracciones, editoriales, televisiones, etc.

17.2.- *Star Wars*: dos trilogías y una intercuela.

En el siguiente apartado explicaremos las narrativas de la saga a lo largo de tres décadas. Todo el universo *Star Wars* gravita alrededor de dos trilogías cinematográficas conocidas como Trilogía Original (TO) y la Trilogía Precuela (TP).

La Trilogía Original corresponde a los capítulos centrales de la gran narrativa creada por Lucas. Cada película constituye un capítulo de la gran novela galáctica de las desventuras de la familia Skywalker. Esta primera trilogía está compuesta por: *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*. George Lucas, 1977), retitulada posteriormente como *Episodio IV: una nueva esperanza* (*Star Wars Episode IV: A New Hope*); *El Imperio contraataca* (*Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*. Irvin Keshner, 1980) y *El retorno del Jedi* (*Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*. Richard Marquand, 1983). En estas películas se narra el ascenso como Jedi, un monje guerrero de una orden desaparecida, de Luke Skywalker, un granjero del planeta Tatooine. En el camino de Luke se cruzarán diferentes personajes que lo harán crecer como guerrero. El primero de ellos es Obi Wan, el último de los Jedis vivos, que le inicia en el camino de estos, en el manejo de la espada laser y la Fuerza, un concepto que este personaje define como: “the Force is what gives a Jedi his power. It's an energy field created by all living things. It surrounds us and penetrates us; it binds the galaxy together”. Sin embargo, la aventura se inicia de manera accidental cuando dos androides llegan a los tíos de Luke con un mensaje de la princesa Leia pidiendo ayuda de Obi Wan para luchar contra el Imperio, un régimen tiránico gobernado por los Sith, orden opuesta a los Jedis, que se mueven por el lado oscuro de la Fuerza. La primera misión de Luke consistirá en buscar a Obi Wan y luego rescatar a la princesa. Pero para lo segundo necesitarán contratar los servicios de un piloto y su nave: estos serán Han Solo y Chewbacca, sobre los que pesa una orden de búsqueda y captura por parte de un mafioso. Cuando llegan a Alderaan, el

planeta de la princesa de Leia este ha desaparecido, ha sido destruido por un arma de destrucción masiva conocido como Estrella de la muerte, a la que se ven arrastrados a su interior. Una vez allí Obi Wan es el encargado de desactivar el rayo tractor y el resto de protagonistas tienen la misión de rescatar a Leia. Antes de salir de la Estrella Obi Wan se encuentra con Darth Vader, un señor del Sith, el cual mata en combate al viejo Jedi. Una vez han huido en el Halcón Milenario, la nave de Han, revisan los planos que uno de los androides tenía almacenado en su memoria y encuentra un resquicio por el que destruir la Estrella de la muerte. En una ofensiva inesperada atacan el arma del Imperio y será Luke el responsable de la destrucción del arma gracias al uso que hace la Fuerza. La batalla que conlleva la destrucción de la Estrella de la muerte es conocida como la Batalla de Yavin, que se erige como el año cero de toda la cronología de *Star Wars*.

La segunda película continúa las aventuras de estos personajes, con el Imperio sigue hostigando a los rebeldes en el planeta helado Hoth. Luke tiene una visión en la que se le aparece Obi Wan que le indica que debe dirigirse a Dagobah para completar su formación. Viaja hacia allí, junto con el androide R2D2, mientras Han, Leia y Chewbacca con C3PO, el otro androide, marchan con otro rumbo para que el primero salde su deuda con Jabba. En el planeta pantanoso Dagobah, Luke recibe entrenamiento con el enigmático Yoda, que lo guía por los caminos de la Fuerza hasta que percibe que sus compañeros están en peligro. Han y compañía han llegado al planeta Bespin, una explotación minera gobernada por Lando Calrissian, un antiguo compañero suyo que, escondidas, ha llegado a un acuerdo con el Imperio para tender una trampa a Luke y que este vaya hasta allí. Luke se enfrenta a Vader, que confiesa ser el padre del protagonista, y Han es congelado en carbonita y llevado por Boba Fett, el cazarrecompensas, a Jabba, el mafioso.

La tercera película se inicia con la liberación de Han del palacio de Jabba. Una vez finalizada la misión, Luke se dirige a Dagobah a continuar la formación con Yoda pero este muere, no sin antes avisarle de que hay otro Skywalker que resulta ser Leia. El resto de personajes prepara un ataque final contra el Imperio en una segunda Estrella de la muerte, que va a ser visitada por el Emperador. En un larguísimo final, la batalla se divide entre: el planeta Endor, bajo cuya órbita está la poderosa arma; un ataque directo a esta; y un enfrentamiento entre Luke y Vader, con el Emperador como espectador, incitando a Luke a que se pase al lado oscuro. Finalmente Vader se redime y mata al

emperador, Luke salva a su padre y los rebeldes destruyen la segunda Estrella de la muerte.

La trilogía precuela está compuesta por: *Star Wars: Episodio I - La amenaza fantasma* (*Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*. George Lucas, 1999), *Star Wars: Episodio II - El ataque de los clones* (*Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*. George Lucas, 2002) y *Star Wars: Episodio III - La venganza de los Sith* (*Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith*. George Lucas, 2005). En estas se explica el ascenso de Anakin Skywalker como Jedi, su caída al lado oscuro y su conversión en Darth Vader. Esta segunda trilogía abandona el perfil de fantasía heroica de la primera y se centra más en atar cabos con respecto a la Trilogía Original. La primera película es una presentación de personajes y del contexto político que da lugar al ascenso del Imperio. El protagonista de este film es Anakin Skywalker, un niño esclavo con grandes habilidades en el cual la Fuerza converge de manera poderosa. Para enseñarle los caminos de la Fuerza, el maestro Jedi Qui Gon Jin y su aprendiz Obi Wan Kenobi lo liberan; junto a ellos está la princesa Padmé. El planeta de esta última está sufriendo un bloqueo económico como parte del plan de Darth Sidious, un señor del Sith, para dominar el universo y exterminar a los Jedi. Para ello envía a Darth Maul, su aprendiz, para intentar eliminar a los Jedis y también a Padmé. De vuelta al planeta de esta, Qui Gon es asesinado a manos de Maul para luego ser derrotado por Kenobi, que se convierte en el maestro de Anakin tras ser aceptado por el consejo Jedi como maestro y aprendiz respectivamente.

La segunda película se desarrolla unos años después de la primera parte. Tiene cuatro vértices narrativos: por un lado, las decisiones políticas que hacen que el Senador Palpatine, a.k.a. Darth Sidious, acumule todo el poder político del senado; el romance prohibido entre Anakin y Padmé; la investigación por parte de Obi Wan de un ejército de clones para la República; y la primera transición de Anakin hacia el lado oscuro.

La última película se desarrolla en un contexto bélico: por un lado, unos sistemas galácticos se quieren escindir de la República y son conocidos como Separatistas; y, por otro, la República quiere mantenerlos dentro del sistema político. Detrás de ambos bandos está la misma persona, el que ha orquestado toda la situación, el Senador Palpatine/Darth Sidious cuyas intenciones se revelan finalmente. En este filme también tiene lugar el gran exterminio de Jedis y el final de la transición de

Anakin a Darth Vader tras un combate a muerte con su maestro Obi Wan. Tras esta situación Palpatine se autoproclama Emperador, otro evento que tiene lugar en esta cinta es el nacimiento de Luke y Leia.

La película *Star Wars: The Clone Wars* (David Filoni, 2008) y la serie de televisión *Star Wars: The Clone Wars* (Cartoon Network, 2008-2015) son una intercuela que tiene lugar entre la segunda y la tercera entrega de la Trilogía Precuela. En esta se narra el conflicto bélico entre los Separatistas y la República que dio lugar a la disolución de esta última.

En el siguiente apartado, dedicado a la evolución del canon, se enunciarán qué textos son actualmente considerados como canónicos.

17.3.- El canon de *Star Wars*.

La definición del canon del universo creado por George Lucas es, de lejos, mucho más complejo que en el caso visto anteriormente. Este tiene que ver, en una primera instancia, con el autor del texto, pues no tiene el mismo peso en el universo una obra de cualquier escritor que una de las películas de George Lucas; también con los intereses empresariales, porque dependiendo del tipo de licencia podemos determinar la importancia de la misma; y, en último lugar, tras la adquisición de Lucasfilm Ltd. por parte de Disney, la construcción del canon responde a un interés empresarial.

Al principio, como se verá en el apartado dedicado al universo expandido, no había una organización con respecto a la jerarquización de textos: películas, novelizaciones, radiodramas³³⁴, cómics, tiras para prensa, etc. En 1991 empieza la publicación de novelas por parte de la editorial Bantam por lo que, en Lucasfilm, se crea un departamento de licencias para que esas nuevas narrativas no entren en conflicto con las películas que componen la Trilogía Original. Es a mitad de esta década cuando empiezan a generarse unas jerarquías entre los diferentes textos que componen este universo. En 1994, en el artículo “Star Wars Publications Timeline”, de Allan Kausch y Sue Rostoni, responsables de licencias de Lucasfilm, en *Star Wars Insider* nº 23 (otoño de 1994) especifican que el canon está compuesto por: los guiones, los films, los radiodramas y las novelizaciones.

³³⁴ Esta versión radiada triplica en duración, seis horas, a la película original.

En el año 2000, Lucasfilm crea el Holocron, una base de datos en la cual se registran todos los elementos que han aparecidos en las películas, series de televisión, novelas videojuegos, cómics, etc., desde personajes, razas, armas, vehículos, todo tipo de artilugios, etc. Se trata de un catálogo que busca la cohesión del universo al cual todos los autores involucrados en la creación del mismo pueden recurrir. El encargado de gestionar este archivo es Leland Chee, también es el responsable de la continuidad de un universo que en su momento definió a través de un canon jerarquizado de seis niveles:

1. **G-canon** is George Lucas canon: Considered absolute canon, it includes Episodes I–VI (the most recently released versions) and the upcoming Episodes VII–IX feature films, the animated film, and any statements by George Lucas (including unpublished production notes from him or his production department that are never seen by the public) [...] G-canon overrides the lower levels of canon when there is a contradiction.
2. **T-canon** is Television canon: refers to the canon level comprising only the two television shows: *Star Wars: The Clone Wars* (Cartoon Network, 2008-2015) and *Star Wars Rebels* (Disney XD, 2014 -).
3. **C-canon** is Continuity canon: consisting of materials from the Expanded Universe including books, comics, and games bearing the label of Star Wars.
4. **S-canon** is Secondary canon: covering the same medium as C-canon, it is immediately superseded by anything in higher levels of canon in any place where two elements contradict each other. The non-contradicting elements are still a canon part of the Star Wars universe.
5. **N-canon** is Non-canon: "What-if" stories, crossover appearances, game statistics, and anything else directly contradicted by higher canon ends up here. N-canon is the only level that is not considered official canon by Lucasfilm. Any published material that contradicts things established in G-canon and T-canon is considered N-canon.
6. Classified separately from the other levels is **D-canon** or Detours canon, the canon of the animated comedy series *Star Wars Detours*³³⁵.

Pero el nivel de canonicidad viene muchas veces establecido por intereses ajenos al continuo narrativo y de subcreación de un universo. En el caso de *Star Wars*, la adquisición de Lucasfilm Ltd. por parte de Disney³³⁶ ha generado un cambio en la estructura del canon adaptándolo y situando todo el universo expandido anterior a 2014

³³⁵ "Star Wars Canon" (19/08/2015) en *Wikipedia, The Free Encyclopedia* Disponible en Internet [Consulta 1/02/2015] en:

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Star_Wars_canon&oldid=676797392

³³⁶ "Disney buys Lucasfilm for \$4 billion" en *USAToday.com* en [Consulta 1/02/2015]. <http://www.usatoday.com/story/money/business/2012/10/30/disney-star-wars-Lucasfilm/1669739/>

bajo el epígrafe *Legends*, oficializando y estructurando todos los textos de nueva aparición³³⁷. El 25 de abril de 2014, dan a conocer el nuevo canon y las nuevas reglas para el mismo; se trata de una labor que consiste en “alinearlo el contenido”³³⁸ en palabras de Kiri Hart, jefa de desarrollo de Lucasfilm. Esta tarea fue llevada a cabo por un consejo de sabios que recibe el nombre de Lucasfilm Story Group, compuesto por: Leland Chee, Pablo Hidalgo (Brand Communications Manager), Diana Williams (Producer Franchise Synergy) y Carrie Beck (Director, Creative Content Strategy). De manera que el nuevo canon está compuesto por: las seis películas estrenadas en cine; las series de televisión *The Clone Wars* y *Rebels*; las futuras películas; y todo el material publicado en cualquier medio a partir del 25 de abril de 2014, siempre y cuando no se especifique lo contrario. También establecen que la trilogía secuela no tendrá nada que ver con el universo expandido preexistente que tiene lugar tras *Episodio VI*.

Es decir, las futuras historias estarán conectadas al mismo nivel que las películas, por ejemplo: la serie de animación *Star Wars: Rebels* se desarrolla catorce años después de *Episodio III* y cinco antes de *Episodio IV*, mientras que la novela *Star Wars: A New Dawn* (John Jackson Miller, 2014) es una precuela a esta serie. En la edición de bolsillo de esta novela aparece una infografía que define gráficamente en qué consiste el canon actual (Fig. 80).

Lo mismo sucede con los cómics licenciados por Marvel, tanto las colecciones abiertas *Star Wars* (2015) y *Darth Vader* (2015) como las miniseries *Princess Leia y Lando* están situadas entre *Episodio IV* y *V*; y *Kanan, the Last Padawan* (2015), veinte años antes de *Episodio IV*. En el caso de los cómics, las novelas y los videojuegos, se estaría hablando de un canon extendido en el que, aunque puedan tener el mismo peso en el universo ficcional, siempre acabarán gravitando alrededor de los films.

El canon de las películas abre otro debate, pues han sido retocadas hasta en seis ocasiones: “George Lucas started reworking Star Wars not in the 1997, but on May 25 1977. As the opening day as dawned” (Taylor, 2014: 188). Empezó a corregir aspectos de sonido con los que estaba descontento Y, cuatro años más tarde, haría otra modificación de *Episodio IV*, aunque los cambios más profundos se realizaron para el

³³⁷ “The legendary star wars expanded universe turns a new page” en el sitio web oficial de *Star Wars*. Disponible en Internet [Consulta 25/04/2014] en: <http://www.starwars.com/news/the-legendary-star-wars-expanded-universe-turns-a-new-page>

³³⁸ “The Star Wars Expanded Universe: Past, Present, and Future” en el sitio oficial de *Star Wars* en YouTube. Disponible en Internet [Consulta 25/04/2014] en: <https://www.youtube.com/channel/UCZGYJFUizSax-yEIQaFDp5Q>

estreno de la Edición Especial de la Trilogía Original en 1977. La gran mayoría de modificaciones fueron inapreciables: 23 planos tuvieron alteraciones mínimas; 37 sufrieron grandes cambios; y se añadieron 17 planos nuevos que se rodaron en su momento pero que el director no incluyó en la película. Uno de las alteraciones más polémicas consistió en hacer que, en la escena de la Cantina de Mos Eisley, el Greedo, el cazarrecompensas, disparara antes que Han, cuando en la película original era Han el que disparaba a sangre fría. El añadido más relevante fue la inclusión del plano de Jabba, originalmente interpretado por un actor y en esta edición sustituido por la versión del personaje que aparece en *Episodio VI* generada por ordenador.

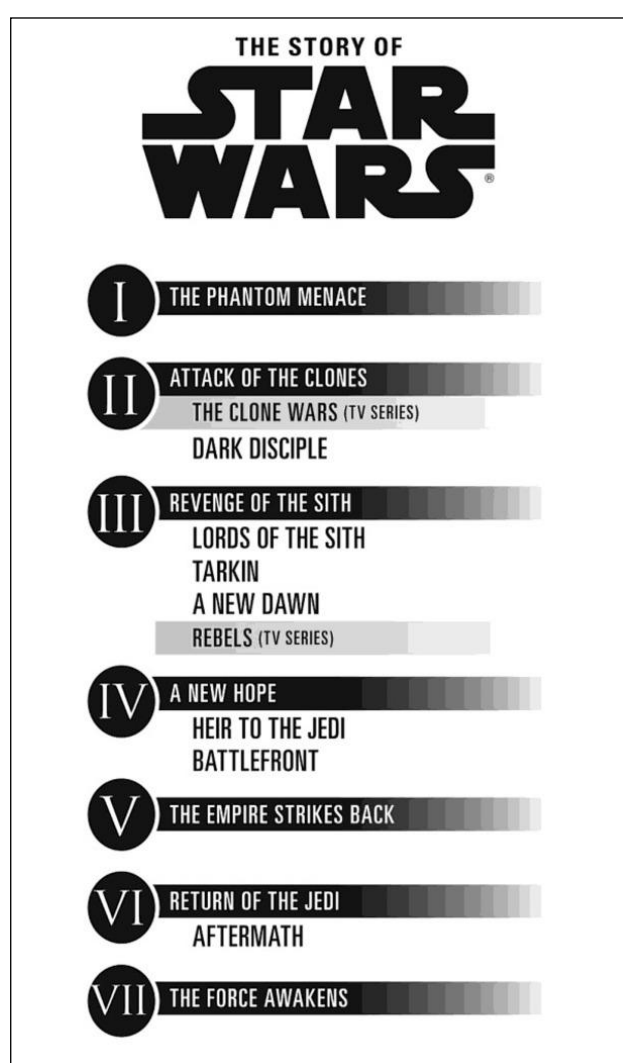


Fig. 80.- Subrayadas en negro las películas, en gris las series de televisión y sin remarcar las novelas aparecidas desde septiembre de 2014.

Las versiones en DVD de 2004 y 2006 también sufrieron cambios menores, siendo la última versión y canónica la aparecida en Blu-Ray en 2011, que en el caso de *Episodio IV* se vuelve a reajustar la escena de la cantina para que los dos personajes

involucrados disparen casi al mismo tiempo. En cuanto a la copia original sin modificaciones de *Episodio IV* tan solo está disponible en formato VHS, la versión de 1993 en Laser Disc y la edición de 2006 en DVD. La Biblioteca del Congreso de Estados Unidos cuenta con una copia en celuloide sin restaurar que, a petición de Lucas, no se puede proyectar (Ibídem: 315).

17.4.- Universos expandidos y textos derivados.

En el apartado anterior se ha delimitado la evolución del canon a lo largo de la vida de esta franquicia y en qué consiste esta a día de hoy. Desde el 25 de abril de 2014 parece que el concepto de universo expandido se ha extinguido, al menos por el momento, en cuanto a la creación de contenidos narrativos relacionados con la franquicia se refiere. Parece que todos los textos de nueva creación que tradicionalmente se parapetaban bajo esa etiqueta están integrados linealmente en el canon.

No obstante la franquicia de George Lucas ha sido una de las más ricas en cuanto a contenidos y ampliación de las narrativas oficiales. Podemos entender el universo expandido de *Star Wars* como: “anything in the Star Wars universe outside the scope of movies or TV shows i.e. books, comics, games, etc.”³³⁹. A pesar de estar un par de escalones por debajo del canon, este ha mantenido el universo en periodos en los que no ha habido estrenos cinematográficos al haberse constituido como una ventana de acceso a los textos que componen el canon principal. Este universo expandido se ha sostenido en cinco pilares fundamentales: novelas, cómics, videojuegos, series de televisión y figuras de acción. El primer responsable de esta expansión es George Lippincot, el jefe de productos derivados de la primera película, que también jugó un papel importante dentro del *fandom*. Este fue el encargado de negociar los derechos editoriales con Del Rey para las novelización y para los cómics con Marvel.

La novelización de la primera película recibió el título *Star Wars: From the Adventures of Luke Skywalker* (DelRey)³⁴⁰ acreditada a George Lucas, pero escrita por Alan Dean Foster. Fue publicada en diciembre de 1976 y se agotó en febrero del año

³³⁹ “The Star Wars Expanded Universe: Past, Present, and Future” en el sitio oficial de *Star Wars* en YouTube. Disponible en Internet [Consulta 25/04/2014] en: <https://www.youtube.com/channel/UCZGYJFUizSax-yEIQaFDp5Q>

³⁴⁰ El acuerdo al que llegó Lippincot con Judy-Lynn DelRey, responsable de la editorial con su apellido, fue la publicación de dos novelizaciones, dos libros de *making of* y un calendario (Taylor, 2014: 159).

siguiente, posteriormente fue reeditada el mismo mes del estreno del film. Lo irregular y lo poco planificado en la construcción de este universo se denota en la siguiente novela de la franquicia. En 1978 salió al mercado *Splinter of the Mind's Eye* (Del Rey), de Alan Dean Foster, lo que en principio se vende como una continuación de la película en la que Luke y Leia, que posteriormente las películas revelan como hermanos, se besan y dan otras muestras explícitas de mantener una relación sentimental.

Hasta principios de los noventa, el mercado editorial relacionado con *Star Wars* estuvo relativamente parado, pues tan solo se comercializaron novelizaciones y algún libro esporádico. En 1988 Lou Aronica, de la editorial Bantam, propuso a Lucasfilm publicar novelas ambientadas en este universo, pero, hasta un año después, no llegaron a un trato con las siguientes condiciones: la primera novela debía tener lugar cinco años después de *Episodio VI*; los eventos sucedidos anteriormente a la primera película y las Guerras Clon eran intocables; ningún personaje principal podía morir y ninguno de los muertos en las películas podía resucitar (Taylor, 2014: 288-289). Así, tras un paréntesis voluntario de seis años, en 1991 se inició la publicación planificada de novelas (Sansweet, 2007: 65). Timothy Zahn inauguró este nuevo periodo con la primera entrega de la Trilogía de Thrawn, *Heir to the Empire*, en la cual se retoman las aventuras del trio protagonista tras *Episodio VI*: Leia y Han están casados y esperan gemelos; y Luke es el primer Jedi de una nueva saga de caballeros de esa orden. En esta novela tiene su primera aparición el personaje más popular del universo expandido: Mara Jade, asesina del Imperio con la misión de acabar con a Luke Skywalker, aunque más adelante se convierte en su esposa.

Heir to the Empire fue número uno en ventas en el *New York Times* durante una semana, permaneciendo en la lista durante 19, lo cual dio pie a que Aronica planteara el plan editorial a seguir: publicar anualmente un libro en tapa dura. Tras la finalización de la trilogía iniciada por Zahn con *The Last Command* (1993), dicho plan cobró un enorme impulso: se publicaron nueve novelas por año y luego doce hasta llegar a la cifra de 22 en 1997. Ese año comenzaron a publicarse títulos para todas las edades y ambientados en todos los periodos. Eso marca las pautas a seguir; a partir de ese momento se crea la división Lucas Books desde la que dividen el universo expandido en diferentes eras: Vieja República, Caída de la República, Rebelión, Nueva República y Nuevo Orden Jedi. A través de ellos se desarrollan las más de 290 novelas publicadas

hasta 2014³⁴¹, a las que hay que sumar el medio centenar de libros sobre el universo, ya sean de referencia o sobre aspectos de la producción.

En el caso de los cómics sucedió lo mismo que con las novelas: Lippincot ante la imposibilidad de hablar con Stan Lee, se dirigió a las oficinas de la editorial y se reunió con Roy Thomas, el editor en jefe en aquel momento, con el que llegó a un acuerdo por el que él escribiría el cómic y concertaría una cita con Lee. El trato con Marvel fue atípico: las adaptaciones de películas, por lo general, consistían en dos cómics, pero en este caso se acordó un total de cinco números, en dos de los cuales se desarrollarían eventos que suceden después de la película. Se estableció que Lucasfilm no recibiría ninguna compensación económica a menos que se vendieran 100.000 ejemplares como mínimo (Taylor, 2014: 160).

Al igual que la novela, el cómic empezó a publicarse un mes antes del estreno de la película; este incluye escenas descartadas que nunca han sido reutilizadas en posteriores revisiones de la película original. Marvel tuvo la licencia desde 1977 hasta 1987 con un total de 107 números más tres anuales; más adelante, dentro de la colección, se adaptó la segunda entrega de la misma³⁴², siendo la gran mayoría de relatos de esta colección aventuras originales.

A partir de 1991, el mismo año en el que la nueva licencia de novelas inició su andadura, y hasta 2014, la editorial Dark Horse fue la encargada de ampliar el universo de la saga en viñetas, aplicando la estructura de separación por épocas similar al de las novelas. La primera colección fue la miniserie de seis números *Star Wars: Dark Empire* (1991-1992); la política de series limitadas fue seguida hasta el final de la licencia. La primera colección abierta no llegó hasta 1998, con *Star Wars: Republic*. Pero, en 2014, la licencia volvió a Marvel, tras la adquisición de Lucasfilm por parte de Disney, ya que la editorial de cómics también pertenece a este conglomerado empresarial. Con este último cambio de editorial se produjo la mutación en el estatus del continuo narrativo de los cómics de la franquicia que se ha explicado en el apartado anterior. También hubo dos editoriales que publicaron cómics sobre este universo durante un periodo de tiempo muy corto y con una repercusión mínima dentro del universo expandido: Blackthorne

³⁴¹ Desde 2012 está disponible *The Essential Reader's Companion* (DelRey), de Pablo Hidalgo, en el que se lista y resume toda la ficción publicada dentro de la franquicia, desde novelas a relatos cortos.

³⁴² Esta adaptación abarcaría del número 39 al 44 de esta colección. *The Return of the Jedi* tendría una miniserie propia.

(1987-1988) y Tokyopop (1998-1999). La cifra total de cómics distintos publicados llega al millar.

El tercer pilar del universo expandido son los videojuegos, con un total de 180 títulos; en el caso del entretenimiento electrónico se optó durante mucho tiempo por la explotación de contenidos más que por contribuir narrativamente al universo expandido. No fue hasta la llegada del siglo XXI que los videojuegos empezaron a tener una carga narrativa fuertemente ligada a la canónica. El primer videojuego fue una adaptación rudimentaria de *The Empire Strikes Back* (Parker Bros, 1982) para la Atari 2600 VCS. No obstante, durante esa década, los esfuerzos de Lucasfilm en licencias de entretenimiento electrónico pasaba por los salones recreativos y no fue hasta los noventa que empezó realmente a explotar la franquicia para el ámbito doméstico. La división de videojuegos, LucasArts, se fundó en 1982 pero no empezó a desarrollar títulos de la franquicia hasta la década de los noventa³⁴³. Los videojuegos aparecidos hasta el momento se pueden dividir en: adaptaciones de películas; derivados de elementos concretos de las películas; aquellos que desarrollan nuevas líneas narrativas originales expandiendo el universo; juegos de género; y las versiones Lego.

Si bien las precuelas tienen su adaptación a videojuego, un ejemplo de la segunda categoría es *Star Wars Episode I: Racer* (LucasArts, 1999), publicado para todas las plataformas. Este videojuego está inspirado en la carrera de *pods* de *Episodio I*. Entre los juegos más populares que desarrollan líneas argumentales propias están los juegos de rol: *Star Wars: Knights of the Old Republic* (LucasArts, 2003) y *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Siths Lords* (LucasArts, 2004); y *Star Wars: The Force Unleashed* (LucasArts, 2008) y *Star Wars: The Force Unleashed II* (LucasArts, 2010), dos juegos de acción y aventura en que el protagonista es el aprendiz oculto de Darth Vader. Entre los juegos que se clasifican según el género lúdico al que pertenecen está uno de los primeros desarrollados para la franquicia como el simulador de vuelo *TIE Fighter* (LucasArts, 1993), el juego de lucha *Star Wars: Masters of Teräs Käsî* (LucasArts, 1997) o el *shooter* en *Star Wars: Battlefront* (LucasArts, 2004), que cuenta con varias entregas. Para acabar están las adaptaciones de las dos trilogías realizadas

³⁴³ Esta división no solo se ocupó de desarrollar videojuegos relacionados con la franquicia sino que también es la responsable de algunas de las mejores aventuras gráficas de la década de los noventa, como por ejemplo: *The Secret of Monkey Island* (1990), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992), *Day of the Tentacle* (1993) o *Sam & Max Hit the Road* (1993).

con los personajes franquiciados por Lego, en el que se describen los mismos hechos con un toque cómico.

Los productos para televisión han estado relegados a un público infantil. El primer programa destinado para la pequeña pantalla fue *The Star Wars Holiday Special* (CBS, 17/11/1978), televisado la semana después de Acción de gracias. No es más que un programa de variedades que tiene como eje central a los personajes de la primera película, que hacen apariciones estelares: los principales protagonistas son la familia de Chewbacca que lo espera para una festividad muy importante de su comunidad. Entre aparición y aparición de los wookies, se alternan números cómicos, musicales, circenses y un *cartoon* en el que tiene lugar la primera intervención del cazarrecompensas Boba Fett³⁴⁴. Dicho especial fue hasta mediados de los ochenta un hito en cuanto a la ampliación del universo narrativo de la franquicia en televisión.

En 1985 se empezaron a emitir dos series de animación destinadas a un público infantil: *Droids* (ABC, 1985-1986) y *Ewoks* (ABC, 1985-1987), la primera centrada en los droides de la saga y la segunda en los Ewoks, raza que interviene en *Episodio VI*. Ambas ficciones sirvieron como excusa para una colección de cómics y una línea de figuras de acción. Entre 1984 y 1985 también se produjeron dos *tv movies* destinadas a un público infantil *Ewok Adventure* (John Korty, 1984) y *Ewoks: The Battle for Endor* (Jim y Ken Wheat, 1985) ambas tienen lugar en el planeta Endor, donde se desarrolla la recta final de la última película de la Trilogía Original.

Las figuras de acción son, por decirlo de alguna manera, la joya de la corona del imperio de George Lucas. Es, con diferencia, el producto más vendido y el que está vinculado al relato mítico de la producción de *Star Wars*: “contrary to legend, the contract didn’t give Lucasfilm exclusive rights to all movie-related products; Fox could sell those too” (Taylor, 2014: 119), pero sí se le dio un control sobre la marca *The Star Wars*. En aquel momento el director se planteaba vender camisetas, posters y poco más ya que los beneficios por productos derivados en aquel momento eran algo marginal (Alan Ladd Jr. en Burns: 2004). Lippincot fue, otra vez, el encargado de negociar los derechos de las figuras de acción de la película: el jefe de marketing intentó vender la licencia a Mego, empresa líder del momento que tenía en su cartera licencias como *Star*

³⁴⁴ La pésima calidad de este programa provocó que nunca más se volviese a emitir y que nunca haya sido editado para la venta. A pesar de ello se puede encontrar casi en su totalidad en YouTube. Disponible en Internet [Consulta 25/08/2015] en: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4CtXcjib4o>

Trek, *Marvel* o *James Bond*. Esta rechazó la propuesta y fue Kenner, una empresa cuyo negocio marginal eran los juguetes, la elegida. Sin embargo, los diseños no llegaron a tiempo ni para el verano ni para las navidades de ese año; no obstante pusieron a la venta una tarjeta de reserva llamada *Early Bird Especial* que garantizaba cuatro de las primeras figuras de la colección. Ya en 1978 la compañía había vendido 26 millones de figuras (Taylor, 2014:201-202)³⁴⁵. De cada figura existen diferentes variantes y la política continua hasta nuestros días, incluso tras la adquisición de Kenner por parte de Hasbro. Desde 1999 Lucasfilm licencia con Lego productos de la franquicia, tanto personajes como escenarios.



Fig. 81.- Gráfica sobre el impacto económico de cada uno de los pilares de la franquicia.³⁴⁶

La suma de todas las licencias dio lugar al que posiblemente sea uno de los pocos transmedia que podamos considerar como tal, *Shadows of Empire* (1996) o como

³⁴⁵ En la actualidad se pueden representar todos los planos de la Trilogía Original con las figuras de acción. Se han manufacturado todos y cada uno de los personajes que aparecen en escena, aunque no tengan frase y solo aparezcan de fondo.

³⁴⁶ “Star Wars Total Franchise Revenue” en *Statistic Brain Research Institute*. Disponible en Internet [Consulta 15/08/2015] en: <http://www.statisticbrain.com/star-wars-total-franchise-revenue/>

se anunciaba en el tráiler promocional: “An adventure in multimedia”³⁴⁷. El concepto consistía en lanzar todos los productos derivados normalmente vinculados con el estreno de una hipotética película correspondiente a una narrativa situada entre *Episodio V* y *VI*, pero sin la película en sí. Para tales efectos se pusieron a la venta: un libro, una colección de cómics, un videojuego, una banda sonora, *trading cards* y una línea de juguetes. Los tres primeros productos estaban focalizados cada uno de ellos en una parte del relato. La novela, publicada por Bantam y escrita por Steve Perry, tiene como personajes principales a Luke y Leia; y se muestra como Han Solo, congelado en carbonita, llega al palacio de Jabba. Intervienen dos personajes nuevos: el Príncipe Xizor, que tiene como principal meta sustituir a Vader como mano derecha del Emperador; y Dash Rendar, un cazarrecompensas al estilo de Han Solo. El cómic, publicado por Dark Horse, es una miniserie con guion de John Wagner y dibujos de Kilian Plunkett, en la que se narra la parte de trama correspondiente a Boba Fett y los cazarrecompensas contratados por Darth Vader en *The Empire Strikes Back*. El videojuego es un *shooter* en tercera persona protagonizado por Dash Rendar. La banda sonora compuesta por Joel McNeely (Varèse Sarabande), la colección de cien *trading cards* editada por Topps y la línea de figuras de Kenner servían para unificar el resto de productos narrativos. Como complemento se agregó un *making of* sobre la construcción de este relato, escrito por Mark Cotta Vaz y con el título *The Secrets of Star Wars: Shadows of the Empire* (Del Rey).

La avalancha de productos amparados bajo la marca *Star Wars* se extiende mucho más allá de lo narrativo: productos de papelería, textil, réplicas de disfraces, atracciones dentro de los parques Disney, juegos de rol, productos de alimentación sin azúcar³⁴⁸, de higiene personal, espectáculos en vivo, etc. Esto da una idea de la amplitud del impacto cultural, económico y social de la saga creada por George Lucas, ya no solo como texto de culto sino por el valor que esta marca tiene en el mercado.

17.5.- *Star Wars* como texto de culto.

Los apartados anteriores han estado destinados a mostrar la apertura narrativa que tiene esta franquicia, lo que permite la explotación de la misma a partir de productos derivados de carácter narrativo que como hemos vistos se configura a través

³⁴⁷ “Star Wars Shadows Of The Empire Commercial” en *YouTube*. Disponible en Internet [Consulta 15/08/2015] en: <https://www.youtube.com/watch?v=r4bAlPsKuPg>

³⁴⁸ Esto se debe a que George Lucas es diabético.

de un universo expandido amplio y complejo. Pero los textos de culto deben tener una serie rasgos propios³⁴⁹ que darán lugar a una explotación de contenidos tanto de manera oficial como extraoficial. Para este breve análisis de *Star Wars* como texto de culto vamos a centrarnos en las películas.

Ya hemos señalado que el teórico italiano Umberto Eco apunta a cuatro elementos que definen el texto de culto: el uso de arquetipos eternos; un espacio narrativo amueblado y reconocible; que sea desmontable; y que posea una textualidad viva.

La construcción narrativa de la primera película, que luego se extiende a las otras dos que completan la Trilogía Original, se hace a través del periplo del héroe tomando a Luke como referencia principal. Es evidente la influencia de *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell (*The Hero with a Thousand Faces*, 1949), libro en el que se esboza un modelo en el que encajan todas las mitologías creadas en torno al héroe que denomina como monomito o viaje del héroe. Lucas reconoce haber utilizado como guía dicho libro para desarrollar las aventuras de Luke Skywalker (Taylor, 2014: 125-126)³⁵⁰. La influencia de la investigación de Campbell es tal que, de 1997 a 1999, tuvo lugar una exposición titulada *Star Wars: the Magic of Myth* en el National Air and Space Museum del Smithsonian en la que se relacionaban los arquetipos clásicos de héroe con las peripecias de Luke y sus acompañantes. Para ello Lucas utilizó una realidad alternativa que

[...] ayuda a colocar la saga Star Wars en el ámbito del mito (esa es) ciertamente parte de su magia. Pero la intención de Lucas no era solo la de crear un nuevo universo, cuya cultura viene completa con sus propias leyes paisajes e historia; también la alimentó en un tiempo alternativo. ‘Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana’ se dice en la primera escena del primer episodio de la trilogía (Henderson, 2005: 11).

Se trata, en principio, de una sociedad tecnológicamente hiperdesarrollada pero Lucas la sitúa en nuestro pasado³⁵¹ de manera que “espadas, brujería y el espíritu de los libros de caballería se entremezclan con viajes siderales, armas laser y androides”

³⁴⁹ Estas aparecen en el apartado 5 de esta investigación dedicado a los Media Cult Texts.

³⁵⁰ La relación de Lucas con Campbell fue mucho más allá, tuvieron un encuentro en la casa del primero de donde surgió la idea de hacer una serie documental para televisión titulada *Joseph Campbell and the Power of Myth* (PBS, 1988).

³⁵¹ Todas las películas de la saga se inician con el siguiente texto: “A long time ago in a galaxy far, far away...”.

(Ibídem: 12). En *Star Wars* aparecen un caballero oscuro, un mago, un arma tecnológica que se asemeja a un dragón que lanza fuego, una poco convencional dama en apuros, un gentil caballero con un arma mágica; “es como una leyenda medieval trasplantada al espacio exterior” (Ídem).

Luke emprende su propio viaje del héroe, se separa del mundo ordinario que es Tatooine lo cual marca el inicio de la aventura, supera las pruebas en el nuevo mundo y sorteando obstáculos para conseguir una iniciación en disciplinas extraordinarias que desconocía y luego regresará para compartir lo aprendido (Ibídem: 18). El viaje de Luke tiene resonancias de las aventuras de Jason en su búsqueda del Vello de oro, el robo del fuego por parte de Prometeo, los Caballeros de la mesa redonda o Perseo que recibe una capa, un escudo y una espada para matar a Medusa. Luke recibe dos grandes armas: una física, el sable laser; y otra mística, la Fuerza; el dador de estas es Obi Wan, un equivalente al Merlín de las leyendas artúricas. Los androides R2D2 y C3PO son los heraldos que desencadenan los hechos que hacen que Luke abandone su planeta natal e inicie su camino para convertirse en un Jedi. Las referencias aplicadas a este relato son múltiples; aquí se ha hecho referencia algunas para hacerse una idea de la extensión del relato en ese sentido.

Sin embargo, existe otro gran relato ancestral que envuelve a las dos trilogías: la lucha del bien contra el mal. La saga representa el enfrentamiento entre estas dos fuerzas de manera muy gráfica, los Jedis representan las fuerzas del bien y los Sith las del mal. La diferencia entre ambos se muestra no solo en la forma de actuar de ambos sino en los títulos de las dos películas finales de ambas trilogías: *Return of the Jedi*³⁵² y *Revenge of the Sith*. Ambos dan a entender cómo son las filosofías de vida de ambos órdenes de guerreros: los Jedis no se dejan llevar por el odio, por eso no se vengan, cosa que los Sith sí hacen. Derivada de dicho enfrentamiento subyace la lucha de la humanidad contra la máquina que se encarna en dos elementos: por un lado, la Estrella de la muerte que el propio Darth Vader define como un “Terror tecnológico” capaz de destruir planetas y todo lo que hay en ellos; por otro Darth Vader, un hombre que lucha por su humanidad mientras que una máquina lo mantiene con vida. En ambos casos, Luke, el héroe que ha crecido como ser humano, será el que derrotará a los “terrores”.

³⁵² Este título fue el segundo empleado, en un principio estaba pensado que la película se titulara *Revenge of the Jedi*.

Aunque esas no son las únicas referencias de las que bebe *Star Wars*, algunas son más recientes que las citadas anteriormente. Para ello hay que tener en cuenta el carácter cinéfilo del realizador por lo que encontramos influencias del cine *western* en la idea de la última frontera galáctica representada en el planeta Tatooine, donde habitan granjeros que viven alejados de la civilización o en la figura de Han Solo como la de un pistolero intergaláctico (Henderson, 2005: 126). La idea del viaje interplanetario, los villanos que quieren conquistar el universo y artilugios que reflejan un ritmo vertiginoso de desarrollo tecnológico aparecen en los seriales cinematográficos *Buck Rogers* (Ford Beebe, Saul A. Goodkind, 1939) y *Flash Gordon*³⁵³ (Ibídem: 135)³⁵⁴. O las fantasías de los mundos perdidos de lugares que no aparecen en los mapas como en *El viaje al centro de la tierra* (*Voyage au centre de la Terre*. Julio Verne, 1864), *Las minas del rey Salomón* (*King Solomon's Mines*. H.R. Haggard, 1885) o *El mundo perdido* (*The Lost World*. Arthur Conan Doyle, 1912) (Ibídem: 142). En aspectos más puntuales, el androide C3PO está influenciado por la androide María de *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927); los robots con ruedas de *Naves misteriosas* (*Silent Running*, Douglas Trumbull, 1972) son el origen directo de R2D2; o la esencia del relato de la primera película esta extraída de *La fortaleza escondida* (*Kakushi-toride no san-akunin*. Akira Kurosawa, 1958).

Fuera del ámbito cinematográfico y adentrándonos en el del cómic, entre 1971 y 1972 y luego entre 1977 y 1978, DC cómics publicó la colección *New Gods*, de Jack Kirby, en la que el héroe utiliza una poder al que llama La Fuente (The Source), el villano se llama Darkseid y va vestido con una armadura negra y plateada y resulta ser el padre de Orión, el protagonista y su enemigo jurado. En el caso de *Valerian: agente espacio-temporal* de Christin y Mézières, publicada por Dargaud desde 1967, las referencias son de carácter gráfico y continuadas a lo largo de todos los álbumes; pero el que más referentes acumula es *L'empire des Mille Planètes* (1971), en el que se puede observar a un personaje con un casco que recuerda al de Vader o un personaje encerrado en un bloque similar al que años más tarde se diseñará para detener a Han.

³⁵³ Esta segunda serie es el origen de la saga galáctica pues Lucas intentó hacerse con los derechos para realizar una adaptación cinematográfica pero no los consiguió. Estos aspectos se explican en los primeros capítulos de *The Making Of Star Wars: The Definitive Story Behind The Original Film* (Ebury Press, 2008), de J.W. Rinzler. Finalmente, la adaptación de *Flash Gordon* fue dirigida Mike Hodges en 1980.

³⁵⁴ Los seriales de *Flash Gordon* son tres: *Flash Gordon* (Frederick Stephani y Ray Taylor, 1936), *Flash Gordon's Trip to Mars* (Ford Beebe y Robert F. Hill, 1938) y *Flash Gordon Conquers the Universe* (Ford Beebe y Ray Taylor, 1940).

El segundo rasgo distintivo de los textos de culto consiste en que sea un universo amueblado y reconocible. Las fuerzas del bien y el mal ayudan a crear una polarización estereotipada que rige todo el canon de esta franquicia. Por un lado, los Jedis aparecen en todo el universo expandido representando el bien; las espadas laser son transversales a toda la narrativa, al igual que los hechos que suceden en el canon; también los vehículos, rasgos físicos de las diferentes razas y las referencias a la eras políticas en las que se divide. El Holocron creado a principios del siglo XXI hace que esta obra funcione a modo de archivo del cual los autores derivados puedan crear a partir de unos elementos catalogados de manera coherente con el resto de los que aparecen en cualquier obra relacionada con la franquicia. Este registro hace de *Star Wars* un texto arcóntico.

Que un texto sea arcóntico lleva a la tercera característica del texto de culto según Eco: la desmontabilidad de este. Las cifras dadas relativas al universo expandido de la franquicia y su Holocron dan la medida de la desmontabilidad de este universo. Parte de ese rasgo consiste en la traslación de elementos ficcionales que traspasan al día a día, al igual que sucede con *Star Trek* ciertas frases han pasado al acervo cultural cotidiano, por ejemplo: “I find your lack of faith disturbing”, “The force is strong with this one” o la popular “I am your father”, las tres enunciadas por Darth Vader; “It’s a trap”, del almirante Ackbar; o “Fear is the path to the dark side”, “Do or do not. There is no try” o la más famosa de todas “May the Force be with you”³⁵⁵, dichas por Yoda.

La cuarta característica del texto de culto es la textualidad viva; este teórico lo aplica a ser un texto de textos, en el que se utilizan diferentes clichés y arquetipos, es decir, rasgos que ya se han visto en la primera característica del texto de culto con las referencias al viaje del héroe. La textualidad viva tiene que ver con el impacto cultural y social que han obtenido para una sociedad en concreto. En cómo se plasman en la vida cotidiana o en el impacto cultural que genera un texto en determinado sobre una cultura en un periodo preciso de la historia. Al igual que sucede con *Star Trek* esto pasa por el nivel de referencialidad obtenido a nivel mundial, ya que a pesar de ser una película estadounidense el impacto cultural de la misma es global. El primer escalón se mide con la popularidad adquirida entre el público y la formación de un *fandom* y los contenidos generados por este.

³⁵⁵ Paráfrasis de “May the Lord be with you” (Que el Señor este contigo).

El segundo escalón en el impacto cultural de la franquicia consiste en la integración de elementos como frases, situaciones o hacer homenajes en otras ficciones. Tomando solo como referencia series de televisión que citan, homenajean o repiten escenas de las películas la lista es bastante larga. Por citar algunas *Bones* (Fox, 2005-), *Big Bang Theory*, *King of the Hill* (Fox, 1997-2009), *Los Simpsons*, *Lost*, *Mythbusters* (Discovery Channel, 2003-) o *Cómo conocí a vuestra madre* (*How I met your Mother*, CBS, 2005-2014), en la cual uno de los protagonistas tiene una figura de un Stormtrooper a tamaño real en el salón de su casa. Destacan por encima de todas dos: *Padre de familia* (*Family Guy*, Fox, 1999-); y *Robot Chicken* (Comedy Central, 2005-presente), una serie de animación cómica que utiliza figuras de acción franquiciadas. Ambas producciones realizaron sendos homenajes de la Trilogía Original en que cada una de ellas parodiaba en tres capítulos especiales las otras tantas entregas que componen dicha trilogía. En el ámbito cinematográfico, destaca el film de Mel Brooks *La loca historia de las galaxias* (*Spaceballs*, 1987), una parodia sobre el universo de *Star Wars*. Y filmografía del director Kevin Smith está plagada de homenajes y paratextos de la obra de Lucas. En cuanto a la música, dos bandas estadounidenses, Jedi Mind Tricks y Nerf Herder³⁵⁶, hacen referencia en sus nombres a la saga.

A nivel cinematográfico, concretamente de forma y aspectos de diseño y puesta en escena, se puede decir que gran parte de los *blockbusters* que se han producido desde el estreno de *Star Wars* han tomado elementos de este film, por ejemplo, la idea de “universo usado” (Taylor, 2014: xii) que aparece en películas que van desde *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) a *Los Guardianes de la Galaxia* (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2014).

El tercer escalón de la textualidad viva es cuando el texto ficcional traspasa la realidad. Un primer ejemplo es el nombre que el presidente estadounidense Ronald Reagan dio a la Iniciativa de Defensa Estratégica en 1983, a la que llamaba de manera coloquial *Star Wars*. Otro aspecto en el que la saga creada por George Lucas es un precedente sin igual es en el ámbito religioso. El texto base, la idea de la lucha entre el bien y el mal es una narrativa recurrente en todas las religiones. A eso hay que sumarle la idea que se transmite en la Trilogía Precuela de que Anakin es el elegido del que habla una profecía que traerá el equilibrio a la Fuerza. Lo místico del relato ha

³⁵⁶ Insulto que Leia profiere a Han.

influenciado a los fans de la saga, sobre todo en el mundo anglosajón, de manera que ha derivado en la creación de una religión Jedi³⁵⁷: Jediismo³⁵⁸. En 2005 en Texas se reconoció oficialmente al Temple of the Jedi Order³⁵⁹ como organización religiosa sin ánimo de lucro; desde esta se ha regulado unos días festivos, una jerarquía y una liturgia (Ingle, 2013: 65). Se trata de una religión sincrética que coge aspectos de taoísmo, budismo, sintoísmo, cristianismo y misticismo, así como de la filosofía de artes marciales y el código de caballería (Ídem). Este último elemento deriva del concepto que hay en el diseño de los Jedis como templarios y monjes célibes. Esto se debe a una campaña por parte de un grupo de fans en 2001, que tuvo su mayor repercusión en Nueva Zelanda, Australia y Reino Unido. En Nueva Zelanda, un 1,5% de la población declaran que su religión es la Jedi, mientras que en Inglaterra y Gales son un 0,79% los que se declaran como tales³⁶⁰. Todo esto no es nada extraño si tenemos en cuenta la cantidad de iconografía en forma de productos derivados que genera todo lo referente a *Star Wars*.

Aunque quizás con menor repercusión que el caso de la religión, también existen clases de manejo de sable láser. Los Golden Gate Knights, con residencia en San Francisco y liderados por Alain Bloch, entrenan de manera gratuita a aquellos que quieran “alcanzar la maestría” en el manejo de la icónica arma de los Jedi³⁶¹.

Para DeRosa, otro de los aspectos por los que *Star Wars* posee una textualidad viva reside en lo icónico de la imagen, por ejemplo, el peinado de Leia en la primera película o el traje de esclava que porta en *Episodio VI* (2103: 22); y de cómo la imagen de la saga ha llegado a la moda, desde la ropa interior a la joyería (Íbidem: 24).

El teórico británico Hills apunta a tres elementos en la construcción del texto de culto: la autoría, una narrativa indefinidamente diferida y la hiperdiégesis. En *Star Wars* la figura del autor es meridiana en George Lucas: denominado por el *fandom* como ‘the

³⁵⁷ Sitio web oficial de Jedi Church. Disponible en Internet [Consulta 15/08/2015] en: <http://www.Jedichurch.com/>

³⁵⁸ En oposición a este concepto existe la idea del Jedi realista que sigue los preceptos de la orden como una filosofía de vida más que como una religión (Taylor, 2014: 64).

³⁵⁹ Sitio web oficial de Temple of the Jedi Church. Disponible en Internet [Consulta 15/08/2015] en: <http://www.templeoftheJediorder.org/>

³⁶⁰ “Jedi ‘religion’ grows in Australia” en el sitio web de BBC. Disponible en Internet [Consulta 15/08/2015] en: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/2218456.stm>

³⁶¹ Esta práctica, lejos de ser considerada como una de las prácticas del *fandom*, no es más que una extensión de la experiencia como espectador en la vida real.

creator', ocupa todo el espectro autoral en cuando a la franquicia se refiere. Él ha generado un texto capaz de hacer germinar otros textos a partir del primario. Parte de esa ubicuidad tiene su origen en el control que el cineasta tiene, o tuvo, de su obra. Desde la adquisición de Lucasfilm por parte de Disney sigue figurando en los créditos de las películas que se estrenarán a partir de 2015.

La segunda característica enunciada por Hills es la narrativa indefinidamente diferida, es decir, tramas en las que quedan aspectos por resolver. El universo expandido más popular es aquel que explora los hechos sucedidos tras *Episodio VI*, concretamente los aspectos que quedan por resolver dentro de la Trilogía Original y que responde a la voluntad de los fans de saber qué ha deparado el destino a Han, Luke y Leia³⁶²; o saber si la muerte del Emperador ha supuesto la caída del Imperio; o el proyecto transmedia mencionado anteriormente conocido como *Shadows of Empire*, una intercuela entre *Episodio V* y *Episodio VI*. Otro aspecto que se ha narrado de manera profusa es el origen de los Jedi en la historia galáctica creada por Lucas.

La hiperdiégesis, el último rasgo enunciado por Hills, encaja perfectamente con la definición de texto que es *Star Wars*. Esta característica viene definida por la creación de un espacio narrativo del que solo se muestra una pequeña parte. Tomando como referente las dos trilogías cinematográficas solo obtenemos una visión parcial y temporal de lo que sucede en esta gran enciclopedia galáctica. Técnicamente es la historia de un hombre, Anakin, y sus descendientes, pero el universo es mucho más vasto, hay miles de planetas, cientos de especies y cada una con su cultura propia. Si nos centramos en el conflicto entre República y Separatistas y rebeldes contra el Imperio tan solo vemos las batallas más representativas no se sabe cómo repercute en cada rincón de la galaxia a pesar de que existen planetas en el background narrativo que no aparecen en escena. En cuanto al espacio temporal el continuo es amplio, la historia ficcional de la franquicia abarca desde la creación del universo, 139 mil millones antes de la Batalla de Yavin hasta 139 años después de esta³⁶³.

Vistas las características textuales de la franquicia, a continuación se va a mostrar la evolución del *fandom* y posteriormente se realizará un repaso histórico a la evolución de los *fan films* inspirados en este universo.

³⁶² La primera trilogía literaria escrita por Zhan manifiesta en parte eso.

³⁶³ "Timeline of galactic history" en *Wookieepedia* Disponible en Internet [Consulta 03/07/2015] en: http://starwars.wikia.com/wiki/Timeline_of_galactic_history

17.6.- El *fandom* de *Star Wars*.

El título de este capítulo de tesis hace mención a un canon controlado. El control se refiere al que George Lucas ejerció durante décadas por la propiedad intelectual del universo creado y de explotación de sus personajes. Ese rasgo ha constituido un elemento definitorio de la relación de Lucasfilm Ltd., extensión corporativa y legal de George Lucas, con los aficionados de la saga. Pese a tener un jefe de relaciones con los fans, Stephen J. Sansweet³⁶⁴, dedicado a gestionar los clubs oficiales de la franquicia, las relaciones han sido tensas y dirigidas a controlar al *fandom* en la medida de lo posible. En este apartado se traza un breve esbozo cronológico del *fandom* de la franquicia y a continuación las características que lo definen y qué factores han contribuido a ello.

Casi inmediatamente después del estreno de *Star Wars* empiezan a surgir fanzines siguiendo la misma estela de aquellos dedicados a *Star Trek*. El primer club, *The Royal Order of the Rebel Forces*, es fundado en 1977 y uno de los que más ha perdurado es *Forces of the Empire*, que nace en 1980. En 1977 empiezan a publicarse los primeros fanzines en torno a la película: en junio se presentan *Hyper Space*, dedicado a la ficción y a la no-ficción, y *The Force*, un ‘zine de no-ficción; los números 26, 27 y 28 de *Warped Space* se centran en el film; *Alderaan* se pone a la venta en febrero de 1978; y *Against the Sith* y *Skywalker*, el primero dedicado a no-ficción y a ficción y el otro a lo segundo, en abril de 1978³⁶⁵. Los fanzines sirven como punto de encuentro para los fans, mediante estos establecen contacto y discuten sobre la película. Los clubs que se van formando empiezan a crear sus propias publicaciones como por ejemplo: *Alderaan* (1978-1981), *Jundland Wastes* (1981-1983) y *Southern Enclave* (1984-2000). Se siguen produciendo durante la década de los ochenta y los noventa antes de pasarse a los medios digitales, aunque en el periodo que no hay películas de la franquicia este tipo de publicaciones se reduce.

En 1978 se edita de manera oficial por parte de Lucasfilm *Bantha Tracks* (1978-1987), una *newsletter* como parte del departamento de relaciones con los fans. Este era

³⁶⁴ Propietario del Rancho Obi-Wan en el que se dedican a recoger todo tipo de muestras de contenidos generados por los usuarios relacionados con *Star Wars*. Este ha sido el más conocido entre los que han ocupado dicho cargo en la empresa.

³⁶⁵ Los fanzines eran una de las estrategias de Lippincot para ver cómo ganar audiencia, también para diferenciarse de los dedicados a *Star Trek* (Taylor, 2014: 161).

el boletín oficial del Club Oficial de *Star Wars*, el nombre del cual fue elegido a través de una convocatoria entre los miembros de dicho club. Desde enero de ese mismo año los fans registrados como miembros del Club³⁶⁶ reciben un paquete de bienvenida con: una calcomanía, un cartel, fotografías en color, un tapa de libro, una insignia, el carné de socio, una pegatina y el primero de los cuatro números del boletín del club, que por aquel momento no tenía nombre adjudicado³⁶⁷. Stephen Sansweet estima que “el club tuvo entre 200 y 300 suscripciones diarias en los primeros meses de 1978 y llegó a tener 25.000 miembros a mediados de abril” (2007: 42)³⁶⁸.

Tras el estreno de *Return of the Jedi*, y sin ninguna película en perspectiva, los fans entran en un periodo que se ha denominado como durmiente. Cabe recordar que la publicación de las novelas y los cómics que más tarde compondrán el universo expandido no empieza hasta 1991, por lo que los seguidores de la trilogía no tienen nuevo material narrativo durante más de un lustro. Durante estos años los fans no pueden renovar el interés en dicho texto ya que Lucasfilm retiene la posibilidad de que estos lo hagan por su cuenta. Durante casi una década la empresa ha censurado y controlado como ha podido las incursiones de los fans en este universo.

De mediados a finales de los noventa el *fandom* empieza a desplazarse a Internet, donde algunos de los primeros sitios dedicados a la trilogía son: *The Corellian Embassy*, que desde 1998 tiene como misión subir a la red *fan fictions* de los setenta y los ochenta; *Organa-Zation*, *SWA-L*, *The Sith Academy* y la sección dedicada al *fan fiction* de *The Force.net*. Esta última página ha sido la referencia del *fandom* contemporáneo desde que se fundara en 1996, ya sea para dar noticias de carácter oficial, tener una sección destinada a los niños, alojar *fan fiction* o apoyar y distribuir la producción de *fan films*.

Este breve repaso cronológico puede dar la impresión de que el *fandom* de *Star Wars* ha evolucionado de la misma manera que lo pudiera haber hecho el de *Star Trek* con la implicación de aquellas personas que trabajan en la película. Pero no es así, la pronta conformación de un club oficial con un boletín ya es una primera interferencia que trata de anular la posible influencia de los fanzines particulares. Los primeros roces

³⁶⁶ La tasa de inscripción era de cinco dólares.

³⁶⁷ No fue hasta 1979 que se convocó el concurso. También fue el año en que se externalizó la gestión del club.

³⁶⁸ El club y el boletín se disuelven en 1987 por no haber perspectiva de una nueva película.

de Lucasfilm con el *fandom* surgen a partir de la publicación de fanzines que contienen relatos *slash*, predominantemente heterosexuales; uno de los más conocidos es *Organia* (1982), de Bev. L y Judith Gran. La aparición de los primeros *slash* a principios de los ochenta hace que Lucasfilm envíe una serie de cartas a los editores de estas publicaciones para que desistan de propagar ese tipo de contenidos, lo que más tarde se conoció como *Open Letters to Star Wars Zine Publishers*³⁶⁹.

Aunque las relaciones son tensas desde los inicios, los fans envían a la productora sus fanzines, de la cual reciben por respuesta una carta de agradecimiento por el trabajo y el esfuerzo realizados, pero también remarcando que lo que están haciendo es ilegal y que deberían solicitar la aprobación de Lucasfilm³⁷⁰. Pero ese *laissez faire* se rompió en el momento en que se dieron a conocer un par de relatos conflictivos que provocaron una oleada de cartas por parte de Lucasfilm a los fan editores. El primero es “Slow Boat to Bespin 1: as it could have happened”³⁷¹, de Anne Elizabeth Zeek, publicado en *Guardian* en mayo de 1981: se narra de manera explícita cómo Han Solo y Leia mantienen relaciones sexuales por primera vez antes de llegar a Bespin³⁷². El segundo texto que llama la atención de Lucas es “The True Force”, de Eva Albertson con ilustraciones de Tania Sinclair, aparecido en el número 3/4 del fanzine sueco *Dark Lord*, publicado en la primavera de 1981³⁷³ y en el que Darth Vader tortura de manera sexual a Han Solo.

Estos dos relatos son los que desatan el cruce de cartas entre Lucasfilm y los fan editores de ‘zines. La responsable del *mailing*³⁷⁴ es Maureen Garrett, directora del *Star Wars Fan Club* y en una primera carta abierta a los fanzines en agosto de 1981 escribe:

³⁶⁹ Algunas de estas cartas están disponibles en [Consulta 03/08/2015]: http://fanlore.org/wiki/Open_Letter_to_Star_Wars_Zine_Publishers

³⁷⁰ Ídem.

³⁷¹ Este relato se complementaba con “Slow boat to Bespin 2: as it probably occurred” de Barbara Wenk en el que se narraba lo mismo pero sin ser explícito.

³⁷² Pertenece al subgénero *slash first time story*. En la que dos personajes de la ficción original tienen relaciones sexuales ente ellos por primera vez.

³⁷³ En 1977 tiene lugar otro episodio, pero esta vez directamente con Lucas. Tras volver de Japón con Mark Hamill, Lippincot le lleva a Lucas unos mangas pornográficos de *Star Wars* que no le gustan nada al director. No pueden denunciar el hecho porque la película no está registrada en Japón porque no se ha estrenado todavía. (Taylor, 2014: 186)

³⁷⁴ Ver cartas en el anexo.

Dear Fanzine Editor:

Despite our word-of-mouth warning to the contrary, some publishers have chosed to print stories with the Star Wars characters in X-Rated, pornographic situations. Attacted is our letter to those publishers, no names are mentioned.

Lucasfilm Ltd. does own *all* rights to the Star Wars characters and we are going to insist upon no pornography. This may mean no fanzines if that measure is what is necessary to stop the few from darkening the reputation our company is so proud of. For now, the few who ignore the limits of good taste have been turned over to our lega [sic] department for legal action.

If you, the fanzine editors, have comments, know of other stories of this nature, or wish to speak in defense of these publishers, please send such correspondence to Lucasfilm... (Maureen Garret, Agosto 1981)³⁷⁵

La carta pone de manifiesto la propiedad de los personajes, por lo que no van a permitir que estos ensucien la imagen de la compañía y que, en el caso de que se continúen publicando, se emprenderán acciones legales. Ese mismo mes escribe cartas destinadas específicamente a unos fanzines determinados. El fanzine *Warped Space* recibió una en la que el discurso se recrudecía:

STAR WARS porno was unacceptable [...] we can and will take legal action, starting today, against any and all publications that ignored good taste and violate this reasonable cease and dessist letter. Nothing can stop anyone from writing anything they like about the STAR WARS characters, but those characters are owned and controlled by Lucasfilm Ltd. and George Lucas. You don't own these characters and can't publish anything about them without permission (Maureen Garret, circa Agosto 1981)³⁷⁶.

Y por primera vez se hace pública la desaprobación de George Lucas ante este tipo de textos:

The word has come from George Lucas, himself, that STAR WARS pornography is unquestionable unacceptable. The damage done to the wholesomeness associated with the STAR WARS Sage and its characters by such irresponsible publishers is permanent and hurts both Lucasfilm and its fans. Pornography is directly opposed to the very ideals and the spirit that the STAR WARS Saga embodies (Ibídem)³⁷⁷.

³⁷⁵ La carta completa se encuentra en el anexo.

³⁷⁶ Ídem.

³⁷⁷ Ídem.

Y para acabar se reafirma en la voluntad de vetar a aquellos fan editores que se salgan de las pautas marcadas:

Your name has been removed from the mailing list of publishers that will receive our publicity mailings and press kits from Lucasfilm Ltd. Productions. We will request copies of your fanzine to check on further stories. A copy of your fanzine and appropriate data have been forwarded to our legal department and further action will be taken by them (Ibídem)³⁷⁸.

En una carta posterior al fanzine *News of the Rebellion*, publicada por estos en diciembre de 1981, Maureen Garrett escribe: “our policy is an exercise of OWNERSHIP not censorship”.

Por lo general, durante ese tiempo, en paralelo a los fanzines que publicaban dichos contenidos, la política de Lucasfilm era cordial y consistía en solicitar a los fan editores que enviaran ejemplares de sus publicaciones a la productora con fines archivísticos (Brooker, 2002: 165), a cambio de material de prensa de las películas. En el año 2000 la compañía habilita un espacio en su sitio oficial de Internet destinado a los *fan fiction*, con el condicionante legal de que todas las obras publicadas pasan a ser propiedad de la compañía.

A partir del estreno de *The Phantom Menace* y del resto de películas de la Trilogía Secuela surgen subgéneros *slash* como el Qui Gon/Obi Wan y el Obi Wan/Anakin. Estos se acomodan dentro de la estructura del universo ficcional ubicándose en los mismos periodos históricos del universo expandido. No obstante, crecen otro subgéneros dentro del *fanfic* de *Star Wars*, como el *genfic*, que se acerca al canon en cuanto a que narra historias al uso dentro del universo; los *what if...?*, en que se plantean supuestos narrativos; o las *rebellion stories*, que, como su propio nombre indica, tienen como nexo aquellas narrativas que relacionadas con los rebeldes³⁷⁹.

Las convenciones son otro elemento de discordancia entre Lucasfilm y el *fandom*. Mientras que en cualquier convención de *Star Trek* existe la posibilidad real de que asistan como invitados cualquiera de los actores de la serie e incluso el creador mismo, George Lucas prohíbe la presencia de las estrellas del film en convenciones en

³⁷⁸ Ídem.

³⁷⁹ Algunos sectores del *fandom* opinan que la publicación masiva de títulos dentro del universo expandido responde a la intención de Lucas de enmudecer a los escritores de *fan fiction* de cualquier tipo (Brooker, 2002: 166).

las que se vendan productos sin licenciar o cualquier tipo de fanzine. A pesar de esa política, tras el estreno de la película, Lucas se apoyó, a través de Lippincot, en las convenciones de cómics y de ciencia ficción de la época para presentar *Star Wars* a unas audiencias que, en principio, eran el *target* del film. En 1976 celebraron un *panel* en la Comic-Con de San Diego en el que tan solo se hizo una presentación con unas diapositivas de la película y explicando la trama. Sin la presencia del director o actores ni la posibilidad de mostrar un tráiler, los únicos productos derivados que se vendieron fueron ejemplares de un póster a un precio de 1,75 dólares cada uno. Esta situación se repitió en la Science Fiction and Fantasy Society en el Valle de San Fernando y la 34º World Science Fiction Convention en Kansas (Taylor, 2014: 161).

En la década de los ochenta, la comunidad de fans de *Star Wars* estaba muy consolidada, pero las convenciones nunca “habían tenido el respaldo de Lucasfilm” (Sansweet, 2007: 106). En 1987 tuvo lugar la primera Celebration, una convención oficial aprobada por Lucasfilm, en un hotel cercano al aeropuerto de Los Ángeles en el que se celebraron charlas, mesas redondas, compraventa de productos derivados oficiales y la aparición de Peter Mayhew, el actor que interpreta a Chewbacca. En 1999 coincidiendo con el estreno de *Episodio I* tiene lugar la segunda *Celebration*, lo mismo sucede en 2002 y así sucesivamente. En el evento de 2005 hizo acto de presencia George Lucas, actualmente este evento tiene una periodicidad anual.

Pero el *fandom* propiamente dicho se reactiva en los noventa. Casi todas las formas del *fandom* actuales de *Star Wars* tienen su origen en 1997 (Taylor, 2014: 314) cuando se reinicia el interés a nivel masivo de la saga con el estreno de las Ediciones Especiales y el anuncio de una nueva trilogía. Brooker lo sitúa a mediados de los noventa con la llegada de Internet (2002, xiv) y con un universo expandido muy asentado. Se trata de un *fandom* de segunda generación que se caracteriza por su bipolaridad, ya que se debate entre el agradecimiento y el descontento con Lucas (Ibídem: xvi). Este será un rasgo definitorio de los aficionados de *Star Wars* a partir de ese momento.

Un ejemplo de los fans que aprueban los actos de Lucas son la 501st, la mayor organización de fans de *Star Wars* de todo el mundo (Sansweet, 2007: 98), fundada por Alvin Johnson por iniciativa propia a finales de los noventa y que, a finales de 2014, llegaba a los 4.000 miembros. La 501st es un organización sin ánimo de lucro

compuesta por fans de la saga que sienten un especial afecto por los anónimos soldados imperiales; para formar parte de esta asociación cada uno de los integrantes debe fabricarse el uniforme por sí mismo. Es un grupo formado por fans de todo el mundo que se dedica principalmente a labores de caridad y sociales. El impacto de la 501st ha sido tal que han recibido la aprobación de George Lucas en persona, invitándolos a participar en la Rose Parade³⁸⁰ como parte de las carrozas dedicadas a *Star Wars*³⁸¹. En un hecho sin precedentes, también han sido incluidos dentro de la ficción de la franquicia, en la novela *Survivor Quest* (Timothy Zahn, 2004), al igual que en *Episodio III*. Esto demuestra que la interacción ficcional del fan es necesaria para hacer crecer una franquicia de estas características y que el canon impuesto por Lucasfilm corresponde más a motivos comerciales que narrativos.

La admiración hacia Lucas también se muestra en las colas para el estreno de *Episodio I*, otra manifestación de esta nueva generación de fans, que empezaron a formarse mes y medio antes del estreno de la película (Taylor, 2014: 323) y se repitieron para las siguientes películas que componen la Trilogía Secuela. Una forma más privada de mostrar dicha aprobación son los visionados colectivos durante los cuales los fans muestran su conocimiento de la serie actuando, repitiendo y citando frases de los diálogos de los films mientras los ven (Brooker, 2002: 30-34). Este investigador pone de manifiesto en su observación dos aspectos. El primero y evidente es que hay dos tipos de fans: los de las películas; y los de los films y el universo expandido. Y en segundo lugar, a diferencia de otros *fandoms* compuestos por sectores minoritarios y desplazados de la sociedad, el colectivo de fans de *Star Wars* pertenecen al grupo dominante: hombres blancos de clase media.

La otra faceta de este *fandom* bipolar está integrada por aquellos que se oponen a Lucas. Estos podrían estar encabezados por aquellos que realizan los visionados en solitario, buscando las diferencias entre las ediciones originales y las especiales para reivindicar las primeras versiones de la películas. La primera generación de fans rechaza que Lucas rehaga continuamente la Trilogía Original (Ibídem: 76), lo cual nos lleva a

³⁸⁰ La Rose Parade es el desfile más importante que se celebra en Estados Unidos; tiene lugar en Pasadena cada 1 de enero.

³⁸¹ En el documental *Star Warriors* (Kevin Burns, 2007) se muestra el proceso de selección a nivel mundial.

la idea del fan traicionado que hay que matizar y poner en su lugar³⁸². El target inicial de la película eran los niños preadolescentes, con una capacidad de formar un *fandom* casi nula³⁸³. El recuerdo que tienen de la Trilogía Original y todos los productos derivados es muy grato. El fan que ha crecido en ese periodo se reactiva con la llegada del universo expandido y sobre todo con el reestreno de las películas con las modificaciones que un amplio sector de estos rechaza. La llegada de la nueva trilogía no hace más que aumentar la grieta entre Lucas y esa generación de fans. El estreno de *Episodio I* supone una decepción para estos, pero se trata de una película que al igual que la estrenada en 1977 está pensada para un público joven.

Pero existe otra práctica que muestra el descontento hacia Lucas: la recuperación de las películas originales sin los efectos especiales añadidos ni las escenas nuevas. Proyectos como *Deleted Magic* (Garret Gilchrist, 2014) integran todas las escenas filmadas en su momento para crear una versión extendida de la película o, las *despecialized editions* creadas por usuarios que remasterizan digitalmente esas versiones originales sin los añadidos posteriores a partir de todas las copias digitales existentes. O en el caso de los fan editores que hacen versiones en las que eliminan o añaden fragmentos determinados de la narración, como el *fanfix The Phantom Edit* (Mike J. Nichols, 2000).

Para Jenkins, “through the years, Lucasfilm has been one of the most aggressive corporate groups in trying to halt fan culture production” (1998: 2), no obstante

Star Wars does not belong solely to Lucas anymore; its characters and stories have escaped the original text and grown up with the fans, who have developed their own very firm ideas of what Star Wars is and is not about (Brooker, 2002:77).

En esa última afirmación de Brooker podemos sustituir Lucas por Disney, pero entre ambas acotaciones podemos observar el origen de las tensiones entre el creador de este universo y los fans del mismo.

Lucasfilm y, por extensión, Lucas utilizan dos formas de control sobre los contenidos generados por los usuarios. El primero es la sanción a través de la cual otorga el visto bueno de la empresa y del creador sobre un texto o una práctica concreta

³⁸² Entre 1999 y 2002 se forman en los foros y páginas de Internet dos grupos. Por un lado los Bushers que están en contra de todo lo que hace Lucas en ese periodo y los Gushers que están de acuerdo.

³⁸³ Los fanzines de aquel periodo están realizados por personas que pertenecen al mundo del *fandom*.

de los fans. Esta se se pierde cuando los usuarios provocan el descontento de la compañía, la cual enviará una carta para hacérselo saber. La otra forma es la oficialidad: crear boletines, revistas, clubs, convocatorias, concursos, etc. Un ejemplo de esto último es The Official Star Wars Fan Film Awards con unas condiciones muy específicas para participar como iremos viendo en los siguientes apartados.

17.7.- Por una historia de los *fan films* de *Star Wars*.

Ya se ha visto anteriormente, en la panorámica de los *fan films* de *Star Trek*, que esta se hace en función de los “restos” de periodos anteriores y depende por completo de la voluntad de los creadores de compartir dichos contenidos. En ese aspecto *Star Wars* no es una excepción. El control que ha ejercido Lucasfilm ha repercutido mucho en la difusión de todos los contenidos generados en torno a la saga y directamente al caso de estudio que nos atañe. Principalmente nos vamos a referir al primer periodo. Hemos dividido la historia de los *fan films* de la franquicia en tres periodos: de 1977 a 1996, de 1997 a 2001 y de 2002 hasta el presente. Las fechas claves, aparte de la del estreno de la primera película, son: 1997, año en el que se presenta el fan film *Troops*³⁸⁴; y 2002, año de la primera convocatoria del concurso oficial de *fan films* de Lucasfilm.

17.7.1.- De 1977 a 1996.

El primer *fan film* relacionado con *Star Wars* es *Hardware Wars* (1977), dirigido por Ernie Fosselius, del que ya se habló en el apartado 12.4.2. Aparte de este título se han localizado muy pocos títulos hasta el momento, tan solo siete *fan films* que nos pueden ayudar a hacernos una leve idea de lo que supuso la producción de este tipo de películas durante este periodo. Se puede suponer que, al igual que el caso de *Star Trek*, hubo una producción continuada, sobre todo en el ámbito familiar, en la que los niños protagonizaban sus propias películas rodadas en un primer periodo en Super 8 y, más adelante, en vídeo.

³⁸⁴ Visto previamente en el apartado 12.6.2.

La producción del *fan film* de Fosselius delata que la realización de este tipo de películas vinculadas con series o películas es un fenómeno paralelo a la formación de clubs y la publicación de fanzines. Sin embargo, el caso de *Star Wars* se ve condicionado, como ya se ha mencionado, por una serie de aspectos que hace que no muchos de estos *fan films* salgan a la luz.

En 1980 se produce dentro del ámbito familiar *Star Wars Remake* (Jim y John Jongsma), un medimetraje de cincuenta minutos que reproduce algunas de las escenas más significativas de la película. Está rodado en Super 8 y el atrezzo y el vestuario está confeccionados por los mismos niños que realizan el *fan film*; por ejemplo, el robot R2D2 está hecho con cartulina. Parece una tendencia a lo largo de este periodo ya que en 1991 dos alumnos de instituto reproducen *Star Wars* plano por plano, ellos dos solos, siendo la mayoría de estos fijos. Este *fan film* se titula simplemente *Star Wars "A New Hope"* (sin director acreditado). En 1982 se produce un falso documental que, a pesar de no estar considerado como *fan film*, es premiado como tal en la convocatoria de 2005 del concurso oficial de *fan films*: *Return of the Ewok* (David Tomblin) nunca se ha estrenado oficialmente y trata de como Warwick Davis, un niño de trece años de tamaño reducido, consigue hacer con el papel de Wicket, el ewok principal de *Return of the Jedi*. En el documental el sueño se convierte en realidad y todos los actores de la película aparecen interpretando a los personajes oficiales de la saga.



Fig. 82.- Imágenes de *Star Wars Remake* (Jim y John Jongsma, 1980) y *Star Wars "A New Hope"* (A.D., 1991).

En 1981 se filma en Super 8 uno de los primeros cortometrajes de animación en *stop motion* con figuras de acción de la franquicia, *Beer Wars* (¿Patrick Gills?); aunque aparecen Luke y Han, los protagonistas son un soldado imperial y alguno de los personajes que aparece de fondo en la saga. En 1987 Clay Kronke realiza un *mashup*

que funde *Star Wars*, de manera generalizada a través del vestuario y las espadas laser, y *La princesa prometida* (*The Princess Bride*, Rob Reiner, 1987), titulado *Brains and Steel*. Reproducen la escena en la que Westley e Iñigo Montoya escalan el acantilado y luego combaten, en este caso con espadas laser. El primero va pertrechado como un Jedi y el segundo como un Sith.

Star Lego (Kevin Burfitt y Myles Abbott, 1990) es uno de los primeros casos conocidos en que se utilizan figuras Lego³⁸⁵ para realizar un *fan film* de *Star Wars*; también es el primero documentado que está editado por ordenador, realizando la captura de las imágenes conectando la cámara de vídeo con el ordenador. *Star Lego* reproduce en animación *stop motion* los primeros minutos de *Episodio I* justo hasta el momento en el que los androides escapan en una cápsula de salvamento, solo que aquí no lo hacen, esta explota por accidente por lo que los planes de la rebelión no se pueden llevar a cabo, tal como indican en los títulos de crédito finales. En esta recreación cuando mueren los soldados se muestra de manera explícita como les estalla la cabeza. En 1994 se graba en vídeo el cortometraje español *Astar Wors* (Eduard Grau) de carácter cómico en el que gran parte de los gags tiene que ver con el humor del momento. La trama consiste en que Vader Retor ha construido una máquina para implantar publicidad en la superficie de los planetas, Juan Alone y la princesa Ticristina tratarán de impedirlo. Rodado en exteriores y la casa de los integrantes del rodaje. Ese mismo año se graba *The Star Wars* (Pez D. Spencer, 1994) un cortometraje de animación en *stop motion* que no solo hace un remake de la primera película sino que es un *meta fan film* sobre los productos derivados sobre el que se ha fundamentado gran parte del *fandom* de la franquicia. En primer lugar utiliza las figuras de acción oficiales, el ritmo de la narración viene marcado por un disco de vinilo que acompañaba a un libro que resumía el film destinado a que los niños aprendiesen a leer (un *read along*), los enfrentamientos entre naves también se hacían con las de juguete y las imágenes del ataque y destrucción de la Estrella de la muerte están extraídas del videojuego de *Star Wars: The Arcade Game*. Aunque ya hemos visto un ejemplo de esta práctica con *Beer Wars* de 1981 las *action figure movies* constituyen un subgénero a partir de la década de

³⁸⁵ En aquel momento la empresa danesa no poseía los derechos de explotación de la marca por lo que los directores tuvieron que improvisar con las figuras existentes y crear otras que recordaran a los personajes de la película.

los noventa³⁸⁶. El caso de *The Star Wars* es paradigmático por mostrar el grado de parafernalia existente de la película y de cómo esta puede ser reutilizada por parte de los fans para rehacer un discurso que encierra un subtexto sobre lo nostálgico en la infancia.

Death of Jedi (Matthew Ward, 1996-1998) es uno de los primeros ejemplos de una tendencia que se convertirá en un subgénero dentro de los *fan films* de *Star Wars*: las peleas con espadas laser. Estas piezas tienen una narrativa mínima que desemboca en un enfrentamiento, en la actualidad ha derivado única y exclusivamente en dicho desafío. Este video que no llega a los cuatro minutos muestra el enfrentamiento entre Vader y uno de los últimos Jedis, Dei Jeigh que finalmente resulta derrotado. Es el ejemplo clásico de un ejercicio realizado para una asignatura de realización y que sirve como tarjeta de presentación.

17.7.2.- De 1997 a 2001.

1997 representa el renacimiento del *fandom* de *Star Wars*, el 20 aniversario del estreno del primer largometraje es utilizado para reestrenar la Trilogía Original modificada en la Edición Especial. El *fandom* en general se refunda y se estrena en *Internet Troops*, el primer *fan film* de la era moderna. La repercusión de este es tal que representa el inicio de los *fan films* de *Star Wars*. Mientras que en los de *Star Trek* la producción es continuada y abundante a lo largo de todas las décadas en el caso de esta franquicia no sucede lo mismo. Este periodo que va desde 1997 representa lo que Clive Young denomina como los “fad times” (2008: 157). Realizar *fan films* se convierte en una moda a causa del impacto de *Troops*. Se habla incluso en medios convencionales y abre la veda a los realizadores amateurs, pero sobre todo representa una oportunidad para aquellos que desean mostrar sus habilidades detrás de la cámara y presentar sus videos a modo de tarjeta de presentación para la industria. Coincide también con la aparición en el mercado de las primeras cámaras semiprofesionales, asequibles para particulares; lo mismo sucede con el software de edición digital, en 1999 se incorpora a los ordenadores Apple el programa iMovie. Este intervalo de cinco años constituye la

³⁸⁶ Algunos ejemplos de action figure movie son *The empire Strikes Back by George Lucas, Age 9* (Corn Pone Flicks, s.f.) en el que Luke muere al principio de la película, el largometraje *Shadows of Empire* (Milton Soares Jr., 2006) o *Star Wars Figure Edition* un remake de dos horas de la primera película.

edad de oro de los *fan films* de *Star Wars* no solo porque se producen clásicos dentro de este modo de cine amateur sino porque sienta las bases para futuros realizadores

El uso de ordenadores no solo se limita a la edición y la inserción de efectos visuales sino que también empiezan a producirse *fan films* de animación generada por computadora. *Join the Empire* (Marco Spitoni, 1998) es uno de los ejemplos más tempranos, se trata de un falso video promocional sobre las fuerzas militares del Imperio en el que se muestran las actividades en las que están involucrados. En 1999 Justin Dix escribe y dirige *Bounty Trail* una de las piezas clave del fenómeno por varios motivos. En primer lugar el protagonista es el cazarrecompensas Boba Fett un personaje secundario de vital importancia para el desarrollo narrativo de la historia que no aparece en escena, entre todas sus apariciones, más de dos minutos y medio. A pesar de ello tiene un carisma inigualable para los fans de la saga, uno de los primeros clubs online de esta nueva generación es el que rinde homenaje a este personaje que aparece en 80 *fan films* protagonizando alguno de ellos. En segundo lugar el discurso utilizado se enmarca en la posmodernidad, amalgama dos tipos de discursos y realidades. Por un lado vemos como un hombre de mediana edad va a una tienda de cómics a comprar un tebeo sobre el personaje, empieza a leerlo y empieza el segundo nivel de narración que es el principal: una misión en la que debe tomar como prisionero a un Jedi por orden del Imperio, mientras lleva el cuerpo de Han Solo a Jawa. Este segundo discurso mezcla imágenes que son el cómic que está leyendo el protagonista principal e imágenes de referente real. Y en tercer lugar la combinación de imágenes reales y de animación en las que se muestra a naves batallando en el espacio exterior, indica que el discurso híbrido empieza a ser una realidad dentro de los *fan films*.

Dicho discurso de lo híbrido es abrazado por todo tipo de realizadores de fan films, incluidos aquellos que no tienen las competencias necesarias para hacerlo o los que trabajan con presupuestos muy bajos. *Star Wars: The Terran Conflict* (Saeed Sadiq, 1999) es una fantasía contemporánea claro ejemplo de ello. Se narra una historia muy sencilla en la que el Imperio envía un droide militar a la Tierra de ese momento, este se enfrentará a un humano con espada laser y las habilidades de un Jedi.

Uno de los temas habituales para los realizadores de *fan films* es la expectación creada en torno al estreno de *Episodio I*, las colas que se instalan enfrente de los cines se convierten en noticia y algunos fans deciden crear ficciones en torno a este fenómeno

añadiendo fragmentos o insertando elementos de las películas. *Geek Wars: Waiting for Anakin* (Scott Kramer, 1999) es la historia de cuatro amigos que deciden ir a hacer cola al cine de su localidad. Dos se quedan esperando y los otros dos van por comida tanto unos como otros vivirán situaciones sacadas de la primera película de la franquicia. Otro ejemplo es *Fan Wars* (Josh Rubinstein, 1999) en la que en esencia se explica lo mismo que en el corto anterior, pero en esta ocasión como si fuese una película de acción con bastantes efectos visuales generados por ordenador.



Fig. 83.- Imágenes de *Bounty Trail* (Justin Dix, 1999) y *The Dark Redemption* (Peter Mether, 1999).

En 1999 se producen dos de los *fan films* más significativos de los inspirados en *Star Wars*: *The Dark Redemption* (Peter Mether, 1999) y *George Lucas in Love* (Joe Nussbaum, 1999). *The Dark Redemption* está escrito por Peter Mether, Dwight Boniecki y Derek Curtis, se trata del único *fan film* que ha recibido una carta de cese y desistimiento por parte de Lucasfilm. Pero la importancia de este reside en una clara voluntad de crear un *fan film* canónico que aúna canon y universo expandido. Ese aspecto es el motivo de la petición por parte la compañía y por el que los productores deciden no continuar en la página web. Aunque el cortometraje sigue disponible en sitios como TheForce.net. La trama tiene como principal protagonista a Mara Jade, uno de los personajes más importantes del universo expandido. Esta es capturada por el Imperio y retenida en una prisión por creer que tiene en sus manos los planos de la Estrella de la muerte. Intentan disuadirla primero y torturarla después para que hable pero no consiguen resultados. Mientras tanto los rebeldes preparan una operación para rescatar a Mara cuando esta recibe llamadas telepáticas por parte del Emperador. Al final tras una serie de complicaciones y enfrentamientos consiguen huir no sin antes enviar los planos a la Princesa Leia. En el epílogo de esta película se descubre que Mara Jade está trabajando desde el principio para el Emperador. La acción de este cortometraje lo sitúa cronológicamente justo antes de *Episodio IV*, destaca no solo por la precisión en la construcción de un relato plausible dentro del universo sino también

por crear un relato sólido en el que no hay enfrentamientos con espadas laser y que todo el peso del relato recae en la trama³⁸⁷.

El caso de *George Lucas in Love* es un tanto diferente, es un cortometraje al uso que contiene una serie de elementos para ser considerado como un fan film de *Star Wars*. En primer lugar, muestra la veneración de los fans hacia el creador del universo. Dos, sirve a la consolidación del relato mítico de la escritura y producción de *Star Wars*. Tres, tiene las suficientes referencias a la película para ser considerada como tal y cuatro es un mashup que conjuga la vida de estudiante de Lucas con *Shakespeare in Love* (John Madden, 1998). La historia se desarrolla en 1967³⁸⁸ cuando Lucas tiene que entregar el proyecto final y no encuentra la inspiración para finalizarlo. Sin embargo, todo lo que necesita le rodea, desde el compañero de facultad que le hace la vida imposible, va vestido de negro y es asmático, un mecánico alto y melenudo acompañado de un tipo chulesco, un compañero de piso drogata que le habla de la Fuerza, etc. No es hasta que se enamora de una chica, con el mismo peinado que Leia, que empieza a atar cabos y a escribir el guion, en un giro final descubre que son hermanos.

Los *fan films* de este periodo se caracterizan por el nivel de experimentación, rasgo que se extiende a las *action figure movies*. De entre todas la piezas de este subgénero destacan las del cineasta Evan Mather que entre 1998 y 1999, y luego en 2012, graba cuatro piezas en la que los protagonistas son las figuras clásicas de Kenner, pero descontextualizando a los personajes y poniéndolos en otras situaciones. El primero de ellos es *Quentin Tarantino's Star Wars* (1998) un *mashup* en el que rehace la historia de *Star Wars* como si hubiese sido rodada por Quentin Tarantino, lo cual implica una dislocación del personaje y hacer que se comporten de manera más violenta y usen un lenguaje más soez. En *Godzilla versus Disco Lando* (1998) las únicas referencias con la saga son los juguetes como objetos icónicos y el espacio en el que se desarrolla la acción, Bospin. En plena fiesta un Godzilla de juguete empieza atacar a todos los invitados; tras ver lo difícil que es derrotar al monstruo, Obi Wan y Lando deciden cargar a Yoda con explosivos y lanzarlos al interior del estómago de Godzilla y

³⁸⁷ Una de las curiosidades de este fan film es que es el único en el que ha colaborado un actor de la Trilogía Original, concretamente en la primera película. Se trata de Peter Sumner e interpreta al teniente Pol Treidum, el mismo personaje que en la película original.

³⁸⁸ Realmente Lucas no empezó a escribir el guion de *Star Wars* hasta 1973.

hacerlo detonar, pero será un muñeco con aspecto de monja el que lo derrotará definitivamente. En *Kung Fu Kenobi's Big Adventure* (1999) Obi Wan es un tipo malcarado que trata a todo el mundo a patadas, su misión consiste en rescatar a Han y a Luke, con un traje de esclava del palacio de Jabba. Este es el último corto de este periodo. Estos tres cortometrajes son una deconstrucción de las dos primeras películas de la Trilogía Original. La producción de Mather representa la vertiente más artística y conceptual de los *fan films*, algo que cristaliza de manera definitiva en su última pieza *I am an Artist* (2012) que él propio director describe como “romantic mash-up between a Serbian performance artista, her Mon Calamarian expartner, and a contemporary Dutch architect”³⁸⁹ un homenaje directo a la performance *The Artist is Present* (2010) de Marina Abramovic en el MoMa.

En el 2000 dos *fan films* producidos por Drunks with Sticks y dirigidos por Tadd Callies, Scott Hahn, Eric Seaburn y Dennis Stay marcan una tendencia al hablar de la saga desde la contemporaneidad sobre la influencia de estas películas en el acervo cultural de los espectadores, pero desde la ficción con un tratamiento de fantasía contemporánea. *PA Wars* y *PA Wars: The Duel of the Fakes* se desarrollan en un despacho de producción audiovisual en el que el productor ejecutivo es un déspota y cualquier excusa es buena para enfrentarse con espadas laser o hacer uso de la Fuerza contra terceros. El segundo título es un combate de sables lasers entre los tres protagonistas de la entrega anterior en la terraza donde estos tienen el despacho. Símbolo de la comercialización que caracteriza la franquicia Yoda aparece encarnado como tapa de un refresco que porta el más joven de la productora. En esa línea pero a medio camino entre la crítica a la explotación de la franquicia y el homenaje directo al texto esta *Crapisode 1: A Boy a and his Lightsaber* (Kristen Maxwell, 2000), en este un universitario que es muy fan de la franquicia, el primer plano es una panorámica de un cuarto plagado de merchandising, recibe un sable laser de su padre. El chico lo empieza a utilizar para todo, desde abrir la puerta a afeitarse o destrozar novelas del universo expandido. A partir de ahí el resto del cortometraje se desarrolla en el comedor del instituto donde de manera paralela empezarán a tener lugar situaciones de la primera película de la franquicia en las que se verán involucrados. Este video se cierra con un representante de Lucasfilm que llega a la habitación del protagonista y le presenta una carta de cese y desistimiento del manejo del sable laser.

³⁸⁹ [Consulta 03/08/2015] en: <http://handcraftedfilms.com/category/short-films/animated/>

En 2000 John E. Hudgens dirige un falso cortometraje de animación titulado *Crazy Watto*. El protagonista es el chatarrero que aparece en *Episodio I*, en esta pieza utilizan su personalidad para convertirlo en un vendedor de coches de segunda mano, pero que en vez de vender vehículos convencionales son naves de esta franquicia y de otras. Se trata pues de un anuncio al uso para ese tipo de negocios, tal y como suelen verse en la televisión estadounidense, en el que Watto no para de hablar mostrando las rebajas que tiene en cada tipo de nave. Este cortometraje fue proyectado en el Festival de cine de Cannes en 2005.

El recorrido por esta etapa se cierra con un *mashup*, una animación flash titulada *Park Wars: The Little Menace* (Ayaz Asid y Ted Bracewell, 2001). Se trata de un resumen de *Episodio I* a través de sus escenas más significativas pero con los personajes y de la serie de animación *South Park*. Este fan film refleja una tendencia que hemos visto anteriormente: la necesidad de utilizar otro texto como medio para hablar de *Star Wars* para situarlos a ambos al mismo nivel de importancia y para llegar a audiencias más amplias. En julio 1997 se inicia un proyecto denominado *Star Wars: ASCIMATION* desarrollado por Simon Jansen. Este consiste en hacer un *remake* de la película original plano por plano en código ASCII ejecutando una animación muy primitiva por ordenador. Se trata de un *work in progres* que en 2015 no ha finalizado.

Al final de este periodo se produce un cambio de ciclo, la convocatoria del concurso genera un tipo de *fan films* muy concretos, pero hay dos tipos de narrativas que despuntarán por encima del resto: las peleas con sables laser y las historias trascendentales de Jedis. Esto en parte sucede porque es lo que más ha atraído a los espectadores de la Trilogía Precuela.

17.7.3.- De 2002 a 2015.

En 2002 se convoca por primera vez el concurso oficial de *fan films* de Lucasfilm, algo que marcará la producción de estas películas a partir de ese momento. El repaso histórico de este periodo va a ser algo más breve ya que los *fan films* que componen el análisis son todos los ganadores de dicha convocatoria más los que se pueden considerar como referentes en este margen de tiempo. La convocatoria oficial no es la única, el subgénero de peleas coreografiadas con espadas laser tiene la suya propia: la Lightsaber Choreography Competition. En activo desde 2002, en esta se valora el uso de los efectos especiales y la forma en que esta coreografiada la batalla.

No es necesario que tenga una trama ni que esté ambientada en el universo ficcional de *Star Wars*, casi la única norma existente es que la duración no supere los 10 minutos. En la página web³⁹⁰ de la convocatoria, aparte de la normativa y las condiciones para participar, se pueden encontrar las técnicas para crear el efecto de espada laser establecido por Ryan Wiebber uno de los responsables del díptico *Ryan vs. Dorkman* (Ryan Wiebber y Michael Scott, 2003) y *Ryan vs. Dorkman 2* (Ryan Wiebber y Michael Scott, 2007) que pasan por ser dos clásicos de este subgénero. Estos trece años representados en este bloque son también en los que más *fan films* se producen, aproximadamente unos 350³⁹¹, por lo que para realizar esta panorámica se han escogido los más representativos.

La gran tendencia en este periodo consiste en ubicar aspectos de la ficción en un contexto real y actual. El primer ejemplo es *Li'l Jedi* (Ron Cabrereros, 2002), una variante de las coreografías de sables laser pero entre dos hermanos que no superan los 7 años, en un enfrentamiento en el que el pequeño gana, lo que le permite ir al acto de graduación, real, de preescolar. *Jedi in America* (Mark Rusciano, 2004) es una comedia indie en la que se representa a una Jedi en la Norteamérica actual que se siente perdida y a disgusto con su trabajo de camarera y no muestra más que apatía por la vida. *Stabbed Leia* (Joshua Trank, 2007)³⁹² utiliza el formato de video casero en el que el portador de la cámara graba una fiesta universitaria en la que todo el mundo se está emborrachando. De repente, entre la multitud, empieza a haber una pelea entre dos hombres con sables laser, todo el mundo sale corriendo hasta que llegan las tropas imperiales a disolver el altercado. En *Six in the Morning* (Travis Boles, 2007) unos amigos reciben en su casa unos sables laser, cortesía de Lucasfilm, a medida que avanza el metraje empiezan a encontrarse unos a otros hasta que al final se enfrentan; es un cortometraje sobre la personalidad de los protagonistas. El más notable de todos es *Brooklyn Force* (Adam Bertucci, 2008), película que habla no solo sobre el impacto cultural de la franquicia sino de una crisis generacional de dos hipsters que viven en una zona de Brooklyn en la que una gran empresa está interesada para construir casas de lujo. La pareja protagonista debate su situación personal a través de las enseñanzas aprendidas en la Trilogía

³⁹⁰ <http://www.ryanvsdorkman.com/>. Disponible en Internet [Consulta 21/05/2014]

³⁹¹ Cifras contrastadas en fanfilm.net. [Consulta 20/08/2015]

³⁹² Este director sería uno de los candidatos a dirigir una de las películas de la nueva franquicia, en 2015 estrena *Fantastic Four*.

Original. En este caso las fuerzas del mal son los representantes de la inmobiliaria, vestidos de negro, que tratan de desalojar a la pareja protagonista. Tras un breve enfrentamiento, las dos mujeres, cada una perteneciente a uno de los lados de la fuerza hablan entre sí sobre lo que supone toda la acción de dismantelar toda la zona. Es un cortometraje que lejos de lo que se ha visto hasta ahora habla de zonas grises, mientras que el discurso imperante suele ser bipolar, y del cambio en la vida de unos personajes que deben dejar su pasado de lado. El último ejemplo de esta forma de entender los fan films es un subgénero de un subgénero. Ya se ha hablado de que hay una gran cantidad de *fan films* que están protagonizados por soldados imperiales, estos van desde misiones o parodias dentro del universo, pero cada vez hay más grabaciones que muestran el día a día de estos soldados pero en nuestro contexto temporal. *Day in the Life of a Stormtrooper* (Ace, Cosplay, 2015) explica la vida de uno de estos, tras la destrucción de la Estrella de la muerte, desde que se levanta hasta que se acuesta.

A la tendencia anterior le podemos añadir una extensión que podemos denominar como casual. Esta consiste en implementar elementos o vehículos tecnológicos en la realidad actual. Son videos anarrativos en lo que lo único que sucede es que aparece algo relacionado con la franquicia, un ejemplo de estos es *Death Star Over San Francisco* (Mike Horn, 2007) en el que el realizador hace una serie de panorámicas de la ciudad estadounidense en la que se pueden apreciar destructores espaciales, la Estrella de la muerte u otro tipo de naves en el cielo de la ciudad.



Fig. 84.- Imágenes de *Brooklyn Force* (Adam Bertucci, 2008) y *Death Star Over San Francisco* (Mike Horn, 2007).

En los análisis se muestra la importancia de la animación durante este periodo pero es necesario como mínimo nombrar dos títulos más que no aparecen en esos apartados. Ambos acentúan la importancia de las películas en la vida cultural de la audiencia. *Grape Scented* (Sean Bartlett, 2005) es una animación con un estilo deudor

de finales de los noventa, en el que una chica entra en una biblioteca y el nerd que se ocupa del club de ciencia ficción le dice que se apunte. De manera inesperada un alienígena entra por la puerta y rapta a la estudiante. El chico coge un sable laser y va al rescate, cuando cree que lo ha derrotado resulta que el alienígena es el novio de ella y el sable laser un rotulador indeleble. El segundo título es *Beagle* (Jacob Kafka, 2009), una animación por ordenador protagonizada por Snoopy y Woodstock, un pájaro amigo suyo. El popular can se pone un casco de piloto rebelde, se sube a su caseta y se imagina que es Luke Skywalker en el ataque a la Estrella de la muerte. Lo único que le despierta de la ensoñación es Charlie Brown llevándole la comida.

Los *fan films* de este periodo vistos hasta el momento nos ayudan a hacernos una idea de los que supone este texto primario dentro de la cultura mundial pero principalmente en la estadounidense. Aunque el gran rasgo que se desarrolla durante estos años son las producciones que sirven para hablar de la relación del fan con el texto en la contemporaneidad, siguen produciéndose *fan films* que tienen lugar dentro de la ficción, pero con diferentes grados en el tratamiento del texto. Los que se van a citar a continuación tienen un gran acabado técnico, narrativo y, en algunos casos, suponen proyectos muy ambiciosos.

El primero es el *fan film* español *Vader Extinción* (Alejandro Beltran, 2005), una adaptación del cómic de Ron Marz del mismo título. La acción se desarrolla poco después de la Batalla de Yavin cuando el Emperador se debate entre enviar a Vader o a Mara Jade para asesinar a una Jedi superviviente conocida como la Dama Oscura. Finalmente será Vader el encargado de matarla. La curiosidad de este cortometraje reside en que la voz de Darth Vader esta doblada por Constantino Romero, doblador original del personaje en España. *Cold Patrol* (Peter Roberts, 2006) es una precuela a *Episodio V* que tiene lugar días antes del ataque del Imperio a la base rebelde del planeta Hoth que se muestra al principio de la película. Un oficial encomienda una misión de patrulla a dos soldados por el planeta, ambos pierden su montura y tienen que pasar la noche a la intemperie. Cuando vuelven a la base las tropas del Imperio están atacando a los rebeldes que están saliendo del planeta. Se citan diferentes momentos de la película como la muerte de los Tauntauns, la aparición del wampa que los retiene al final de la aventura, las sondas enviadas por el Imperio y Luke y Han aparecen de espaldas a cámara mientras que se les asigna su misión. *Blackstar Warrior* (Matthew Haley, 2011) es un homenaje a Lando Calrissian, personaje que interviene en *Episodio*

V, pero se trata de una precuela a *Episodio VI*, en la que se muestra el origen de la relación entre Han, Vader y este personaje que se ve involucrado en una misión de rescate de una amiga suya. El tono del cortometraje es por momentos cómicos imitando las películas *blaxplotation* estadounidenses de la década de los setenta.

Los dos últimos proyectos son los largometrajes *Threads of Destiny* (Rasmus Tirzitis, 2014) y *Revan* (Steven y Andrei Shulagh, 2015). El primero es una película sueca que se desarrolla 100 años después de *Episodio VI* cuando la República y la Orden Jedi vuelven a estar consolidados, pero se encuentra con la ambición del Imperio Skenvi que se quiere expandir por el universo con la ayuda de un mineral muy valioso que desatará un conflicto en el que se verán involucrados los Jedis. Se trata de un proyecto que ha llevado nueve años de desarrollo por parte de los productores. Los *fan films* que podemos considerar como pretenciosos son aquellos más o menos canónicos y con un acabado técnico loable, pero tienen en común un largo proceso de producción como el del ejemplo comentado. *Revan* no es diferente, tras tres años de trabajo este *fan film* ve la luz en 2015, está inspirado en los personajes del videojuego *Knights of the Old Republic*, toma a Revan el protagonista del juego como personaje principal del *fan film* y explica lo que sucede entre este videojuego y otro titulado *Star Wars: the Old Republic* (LucasArts, 2011), en el que se explica cómo los Sith van a lanzar un ataque a una República debilitada. Estos dos *fan films* recogen el aspecto político que hay tras los conflictos bélicos y que aparece como trasfondo en la Trilogía Precuela.

17.8.- Análisis de *fan films*.

Los análisis de los *fan films* de *Star Wars* están divididos en dos grandes bloques: los realizados y premiados para el *The Official Star Wars Fan Film Awards* durante el periodo 2002-2011 y 2015; y aquellos producidos durante ese periodo fuera de la convocatoria oficial.

17.8.1.- The Official Star Wars Fan Film Awards (2002-2011 y 2015).

En 2002 Lucasfilm y Atomfilms³⁹³ convocan por primera vez el concurso, dando por primera vez su aprobación explícita a esta práctica³⁹⁴. Aunque estos premios van

³⁹³ Sitio web fundado por Mika Salmi en 1998 dedicado a generar contenidos originales en vídeo. Su participación en esta convocatoria consistía en alojar los vídeos de los ganadores en las diferentes

mucho más allá, al igual que en los otros ámbitos del *fandom*, Lucasfilm tratará de controlarlo a través de la oficialización. En 2007 cambia de nombre por el de Star Wars Fan Movie Challenge y en 2012 se anuncia la suspensión hasta que en 2015 se reinicia en un contexto de renovación muy diferente al de convocatorias anteriores.

Las categorías premiadas suelen variar en el periodo 2002-2011, se crean algunas específicas que tratan de destacar un aspecto concreto como el sonido o los efectos especiales pero no es hasta la convocatoria de 2015 que no se especifica concretamente cuáles son las categorías a concurso y qué se valora en cada una de ellas. Las categorías estándar son: mejor animación, documental, falso documental, comedia. No obstante los grandes premios son: George Lucas Selects Award, por la cual se premia a un cortometraje seleccionado por el propio George Lucas; Audience Choice Award, seleccionado por la audiencia a través de Internet, Pioneer Award, para *fan films* que no se han presentado a la convocatoria pero que forman parte de la historia de esta práctica y el Spirit Fandom Award, por el que se premiaba a aquellas pieza que recogían la esencia del *fandom* de la franquicia.

17.8.1.1.- Convocatoria 2002.

En esta primera convocatoria los *fan films* han de ser cortometrajes y pertenecer a los siguientes géneros: parodia, falsos documentales y documentales sobre el universo de la franquicia o el *fandom*. El límite de tiempo es de treinta minutos. Desde esta convocatoria se prohíben inscripciones en las que aparezcan desnudos, vocabulario malsonante, temas sexuales o violencia explícita, así como la utilización de materiales protegidos con copyright, a excepción de aquellos proporcionados en el kit del concurso entre los que se encontraban imágenes, música y efectos de sonido.

De esta convocatoria no se han podido analizar los siguientes *fan films* por no estar disponibles: *Figure Club* (Matt Petrilla, s.f.), premiado en la categoría Spirit of Fandom; *Sparring Program* (David Tomaszewski, s.f.), premiado en la categoría Young

categorías. En 2012 tras la absorción dentro de Comedy Central todos esos contenidos han desaparecido. Los ganadores de los premios anteriores están, no todos, en una lista de reproducción en el canal de YouTube de *Star Wars*, al igual que los ganadores del año 2015, última convocatoria, cuyos cortos también se encuentran en la sección dedicada al *fandom* de la página web de la franquicia.

³⁹⁴ Previamente en el 2000 ya habían llegado a un acuerdo para alojar este tipo de contenidos en dicha web.

Jedi Award; y *A New Dope* (Chris Gortz, s.f.), premiado en la categoría de mejor corto. El ganador del premio Pioneer fue *Troops*, de Kevin Rubio, del que ya se habló en el apartado 12.6.2.

17.8.1.1.1.- *Christmas Tauntauns* (Matt Bagshaw, 2001).

Cortometraje ganador de la categoría George Lucas Select Award. Es una pieza musical en la que una niña le canta a Santa Claus que quiere un tauntaun, animal que aparece en el arranque de *The Empire Strikes Back*, como regalo de navidad. La letra contiene referencias a elementos de la franquicia que aparecen en escena como juguetes.

- Formato cinematográfico: Cortometraje de animación por ordenador en la que existe cierta estilización/infantilización de los personajes de la franquicia que aparecen, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración es de 3:08 minutos, por lo que se ajusta a la categoría de cortometraje, pero al ser musicado se puede considerar un videoclip. El guionista no está acreditado pero es un guion original, la letra de la canción es de Ed Johnson. Es un tributo a la Trilogía Original.
- Género: musical.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica, es una fantasía contemporánea en la cual se recontextualiza elementos de la serie convirtiéndolos en objetos destinados para el entretenimiento infantil. Además se produce un cambio de género de la aventura fantástica al musical
- Nivel de profesionalidad: es un *fan film* amateur con un buen acabado. Pero la fecha indica que se realizó de manera previa a la convocatoria, por lo que podemos suponer que está hecho por diversión. La pretensión es lúdica.

17.8.1.1.2.- *Star Wars Gangsta Rap* (Thomas Lee, 2002).

Cortometraje ganador de la categoría Audience Choice Award. Es una parodia en forma de videoclip en el que los personajes como Han Solo, Darth Vader, Luke Skywalker o Yoda rapean sobre aspectos narrativos de la misma.

- Formato cinematográfico: Cortometraje de animación en Flash en la que existe cierta estilización de los personajes de la franquicia que aparecen, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración es de 3:08 minutos, por lo que se ajusta a la categoría de cortometraje, pero al ser musicado se puede considerar un videoclip. El guionista no está acreditado pero es un guion original, la letra de la canción es de Jason Brannon y la música del grupo Bentframe. Es un tributo a la Trilogía Original.
- Género: musical.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica, se produce un cambio de género de la aventura fantástica al musical. Se produce una dislocación de personajes que mantienen su personalidad pero siendo esta vez raperos.
- Nivel de profesionalidad: en principio es un *fan film* amateur, pero también se ha utilizado como videoclip del grupo mencionado. La finalidad del *fan film* es servir como medio de promoción para la canción, pero por las fechas en las que se produjo podría estar realizado para el concurso. La pretensión es paródica. Es un *fan film* realizado por diversión, que hace las veces de videoclip y que podría estar realizado ex profeso para esta convocatoria.

17.8.1.1.3.- *Jar Jar's Walking Papers* (Joe Fournier, 2002).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor animación. En este George Lucas queda en un bar con Jar Jar Binks, uno de los personajes menos apreciados de la saga, para decirle que no cuenta con él para las siguientes películas.

- Formato cinematográfico: Cortometraje de animación en Flash en la que existe cierta estilización que se asemeja al estilo del animador Bill Plympton, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración es de 3:55 minutos, por lo que se ajusta a la categoría de cortometraje. El guionista no está acreditado pero es un guion original presuntamente escrito por el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica, se produce un cambio de género de la aventura fantástica la comedia. Es una refocalización por dar protagonismo a un personaje secundario y una fantasía contemporánea por ubicarlo en el presente.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, cuya finalidad es participar en el concurso. La pretensión es cómica.

17.8.1.1.4.- *Waiting for Jar Jar* (Meredith Bragg, 1999).

Cortometraje documental galardonado con el premio al Mejor Documental. Es una pieza que habla sobre el impacto social de la saga a través de las declaraciones y expectativas de un grupo de fans poco antes del estreno de *Episodio I*.

- Formato cinematográfico: documental de referente real, figurativo y documental.
- Categoría supragenérica: la duración del documental es de 27:55 minutos, por lo que se ajusta a la categoría de cortometraje. El guionista no está acreditado pero es un guion original presuntamente escrito por la directora.
- Género: modo documental.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica se habla sobre los personajes y todo lo que rodea a la saga.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, realizado tres años antes de esta convocatoria. La pretensión es seria, se realiza un documental para tener un testimonio sobre los fans del momento.

17.8.1.1.5.- *SW Project* (Gregory Hiltz, 2002).

Cortometraje premiado con el premio al Mejor Falso Documental. Es un falso *making of* de un fan que quiere hacer un *fan film* de animación con figuras Lego para participar en este concurso. Se explica el desarrollo de producción, el guion, etc.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del documental es de 12:29 minutos, por lo que se ajusta a la categoría de cortometraje. El guionista no está acreditado pero es un guion original presuntamente escrito por el director.
- Género: modo (Falso) documental tragicómico.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica se habla sobre los personajes y todo lo que rodea a la saga.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, producido para esta convocatoria. Con una realización profesional y bien editado. La pretensión es seria, se realiza un falso documental para mostrar cómo funciona esta práctica por dentro y como genera un sentimiento de comunidad.

17.8.1.1.6.- *Stargeeks* (Marc A. Samson, 1999).

Comedia ganadora en la categoría de Mejor Cortometraje. Trata sobre un fan que gana un par de entradas para el estreno de *Episodio I* el mismo día que tiene una cita con una chica. Entre los tópicos que muestra están el enfrentamiento con trekkies con los cuales entabla un combate con espadas láser y la pelea con un amigo porque prefiere ir a ver la película a salir con una mujer.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del cortometraje es de 25 minutos, por lo que se ajusta a la categoría de cortometraje. Es un guion original escrito por el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica se habla sobre los personajes y todo lo que rodea a la saga. Pero tiene aspecto de fantasía contemporánea en la que el fan se personaliza como un Jedi en determinados momentos de la narración.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, con acabado profesional. Realizado tres años antes de esta convocatoria. La pretensión es seria en cuanto a la narración pero sin vinculación al texto original y paródico en cuanto al tratamiento.

17.8.1.2.- Convocatoria 2003.

En esta convocatoria se cambia la normativa en cuanto al metraje de las piezas y se reduce a 15 minutos. El *fan film* galardonado con el Skywalker Sound Award *Carbonite* (Mark Ruscianom 2003) no está disponible por lo que no ha formado parte del análisis. El corto que recibió el Pioneer Award fue *Hardware Wars*, del que ya se habló en el apartado 12.4.2.

17.8.1.2.1.- *The Jedi Hunter* (John E. Hudgens, 2002-2003).

Este cortometraje recibió el premio de la audiencia. Se trata de un reportaje televisivo en el que el corresponsal Terri Fett presenta un reportaje sobre Bobba Fett como cazador de Jedis. Este habla de sus hazañas mientras se ven los momentos más

interesantes de cada una de sus acciones, en un determinado momento se muestra como también caza personajes de la franquicia *Star Trek*.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del cortometraje es de 8:24 minutos, por lo que se ajusta a la categoría de cortometraje. Es un guion original escrito por John E. Hudgens y Lowell Cunningham.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica se habla de los personajes clásicos, pero no es reubicable a nivel cronológico en el universo. Es una fantasía contemporánea, una dislocación del personaje, una refocalización de un personaje secundario y un cambio de género narrativo. También tiene lugar un reajuste de la moralidad despojando del estigma de la villanía a este personaje.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, con acabado profesional y grabado en exteriores lo cual supone una simplificación de escenarios. Realizado el mismo año de la convocatoria. La finalidad de este cortometraje es realizar un tributo simulando un reportaje televisivo, siendo una narrativa paralela a la creada por Kevin Rubio para *Troops*. La pretensión es paródica.

17.8.1.2.2.- *Dark Side Switch Campaign* (Daniel Johnson, 2003).

Corto ganador en la categoría Best Commercial Parody. Parodia de la campaña Switch de Apple de 2002 pero protagonizada por Anakin Skywalker.

- Formato cinematográfico: cortometraje de Internet de animación con Flash, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de Internet es de 32 segundos. El guionista no está acreditado pero parece escrito por el director, es un guion paródico que adapta un anuncio.
- Género: parodia.
- Relación con el canon: la relación con el canon es icónica se utiliza a un personaje de la nueva trilogía. Es una fantasía contemporánea, una dislocación del personaje, un cambio de género narrativo y un *mashup* en el que las dos

fuentes son identificables. También tiene lugar un reajuste de la moralidad despojando del estigma de la villanía a este personaje.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. Realizado el mismo año de la convocatoria, la campaña es del año anterior. La finalidad de este cortometraje es realizar un tributo a la franquicia y participar en el concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.2.3.- *Silent but Deadly 2* (Jeff Cioletti y Lou Tambone, 2003).

Cortometraje ganador en la categoría de Spirit of Fandom. Grabado como si fuera un cortometraje mudo en tonos sepia y con intertítulos. Un fan se cansa de hacer cola para todo lo que tenga que ver con *Star Wars*: tiendas de cómic, películas, firmas de autógrafos, etc. pierde la cabeza y empieza a atacar a todo el mundo. George Lucas recibe un mensaje sobre el asunto y envía a dos Stormtroopers para solucionarlo. El cortometraje consiste en la historia de dos soldados imperiales persiguiendo a dicho fan.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 5:51 minutos. Es un guion original escrito por los directores del cortometraje.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el canon es icónica, aparecen los soldados del Imperio como referente. Es una fantasía contemporánea, una dislocación de los personajes y un cambio de género narrativo. Además juega con el estilo de realización del cine mudo.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. Realizado el mismo año de la convocatoria. La finalidad de este cortometraje es realizar un tributo a la franquicia y al creador de la misma. Forma parte de una trilogía por lo que la participación en el concurso es algo secundario. La pretensión es paródica.

17.8.1.2.4.- *Trooper Clerks* (Jeff Allen, 2003).

Cortometraje ganador en la categoría de Mejor Animación. Parodia en la que personajes de la saga galáctica emulan conversaciones de *Clerks* (1994), de Kevin Smith, pero discutiendo sobre la filmografía de este realizador. Por un lado dos Stormtroopers simulan ser unos dependientes dentro de la Estrella de la muerte y por otro, Darth Maul y el emperador simulan ser Jay y Silent Bob, dos personajes del

universo fílmico de Kevin Smith, dos jóvenes que están todo el día sin hacer nada y vendiendo droga.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por Flash, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 10:25 minutos. Es un guion original escrito por los Bernadette Johnson, Jeff Allen y Todd Coss.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el canon es icónica, aparecen los soldados del Imperio como referente. Es una fantasía contemporánea en forma de parodia en la que hay una dislocación de los personajes en los dos sentidos, una refocalización en personajes secundarios y un cambio de género narrativo. Es, además, un *mashup* entre *Star Wars* y *Clerks*. También tiene lugar un reajuste de la moralidad despojando del estigma de la villanía a estos personajes.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. Realizado años antes de la convocatoria por lo que la finalidad es hacer un homenaje a ambos textos. La pretensión es paródica.

17.8.1.2.5.- *Pink Five* (Trey Stokes, 2003).

Cortometraje ganador del premio George Lucas Select Awards. En este cortometraje se refleja desde el punto de vista de Stacy, también conocida como Pink Five, la batalla de Yavin en la que la primera Estrella de la muerte resulta destruida. Es una piloto que no sabe cómo dirigir la nave ni utilizar ninguno de los instrumentos de la misma. Hace comentarios personales como si fuese un personaje contemporáneo a la fecha de grabación. En un determinado momento Han Solo la llama y empiezan a flirtear.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:27 minutos. Es un guion original escrito por Trey Stokes, el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: a pesar de que se trata de una parodia la relación es de paracuela ya que narra hechos canónicos desde otro punto de vista. En este caso

se trata de un personaje de fondo que podría haber estado en esa secuencia por lo que existe una refocalización, también un cambio de género hacia la comedia y una recontextualización rellenando un hueco e implementando una escena perdida. Podría formar parte de un pretendido universo expandido.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje semipro con una realización efectiva y con croma en el que se insertan los fondos. Realizado un año antes de la convocatoria, forma parte de una trilogía. La pretensión es paródica.

Nota adicional: el personaje de Stacy es uno de los más populares entre los creados por los fans, aparece en la novela del universo expandido *Allegiance* (Timothy Zahn, 2007), en la colección de *trading cards* editada por Topps por el trigésimo aniversario del estreno de la primera película y en el cortometraje *Sith Apprentice* (John E. Hudgens, 2005).

17.8.1.3.- Convocatoria 2004.

Con respecto al año anterior no hay modificaciones en la normativa. De esta convocatoria no se ha podido analizar el cortometraje ganador del Spirit of Fandom 8 *Minutes* (Wendy Woody, 2004) por no estar disponibles. Del ganador del Pioneer Award fue *George Lucas in Love* de Joe Nussbaum que se habla en el apartado 17.7.2.

17.8.1.3.1.- *Escape from Tatooine* (David Tomaszewski, 2004).

Corto ganador del premio George Lucas Selects. Boba Fett, el cazarrecompensas, es escupido por el Sarlac en el que acaba en *Star Wars: Episodio VI - El retorno del Jedi*. Cuando va camino del Slave I, su nave, es herido por un morador de las arenas, aun así es capaz de tomar los mandos y salir del planeta Tatooine. En el trayecto por el espacio profundo se ve absorbido por un agujero de gusano que lo transporta al planeta Tierra. Pero no a nuestro presente sino a uno en el que en vez de encontrarse con una estatua de Lincoln hay una de Lucas y en vez de policías hay soldados imperiales. Un final que emula al del remake de *Planet of Apes* (Tim Burton, 2001).

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real con alguna animación por ordenador a modo de efecto visual, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:30 minutos. Es un guion original escrito por el director.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: empieza con una prolongación sobre un personaje que funciona a modo de escena perdida en un universo alternativo, siendo también una refocalización sobre un personaje secundario. La segunda mitad del corto es un *mashup* con la película de Tim Burton antes citada.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con música compuesta para la ocasión. Realizado para la convocatoria y con la finalidad es hacer un homenaje a ambos textos. La pretensión es realizar un homenaje al personaje.

17.8.1.3.2.- *Pink Five Strikes Back* (Trey Stokes, 2004).

Cortometraje ganador en la categoría Audience Choice Award. Continuación de las aventuras de Stacy, protagonista de *Pink Five*, que corren de manera paralela a las de Luke Skywalker. Tras huir del planeta helado Hoth, donde se inicia la segunda película de la Trilogía Original, va a parar al planeta pantanoso Dagobah, donde Luke Skywalker va a buscar a Yoda. El pequeño maestro Jedi encuentra antes a Stacy que ha Luke y sin saber que ella no es la elegida empieza a enseñarle los caminos de la Fuerza. También aparece el espíritu de Obi Wan y Han Solo llama a Stacy que resulta ser su novia.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real con alguna animación por ordenador a modo de efecto visual, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 9:42 minutos. Es un guion original escrito por Trey Stokes.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: es una paracuela de la segunda película, que por los vínculos que establece con el texto original actúa como una recontextualización a modo de representación del espacio en *off*. Existe una dislocación de personajes, Yoda y Obi Wan, que viene determinada por un cambio de género narrativo. Puede entenderse como una forma de universo expandido.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con música compuesta para la ocasión. Realizado para la convocatoria y como parte de una trilogía paralela. La pretensión es paródica.

17.8.1.3.3.- *Recruitment* (Scott Zier, 2004).

Cortometraje ganador en la categoría de Mejor Comedia. Un vídeo de reclutamiento para formar parte de las tropas imperiales en clave cómica en la que el narrador habla en un tono serio y las imágenes desmienten lo que dice este. Participa el escuadrón 501.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real con alguna animación por ordenador a modo de efecto visual, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 6:27 minutos. No hay un guionista acreditado pero parece ser el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: las referencias a nivel canónico son icónicas para recrear un texto paródico, hay cierta dislocación del personaje en cuanto al cambio de género, y una refocalización en los Stormtroopers.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con música compuesta para la ocasión. Realizado para la convocatoria. La pretensión es paródica.

17.8.1.3.4.- *Carbonite Confussion* (Andrew Bowyer, 2004).

Cortometraje ganador a la mejor parodia crossover. Corto de animación de Internet en el que tiene lugar la escena en la que Han Solo es liberado del estado de congelación, primeras escenas del *Return of the Jedi*, solo que esta vez lo libera el padre de Indiana Jones y no Leia.

- Formato cinematográfico: cortometraje de Internet de animación por Flash, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de Internet es de 1:10 minutos. No hay un guionista acreditado pero parece ser el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: es un *crossover* paródico en el que se utilizan referencias de *Indiana Jones*, otra franquicia de Lucasfilm.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con música compuesta para la ocasión. La finalidad es presentarlo a la convocatoria. La pretensión es paródica.

17.8.1.3.5.- Wampa (Andreas Peterson, 2004).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor animación. Los wampa son una especie de Yeti que vive en el planeta Hoth que hace acto de presencia al principio de *Empire Strikes Back* cuando ataca a Luke Skywalker y su montura. En esta pieza el wampa es un ser más inocente que lo único que busca es compañía para jugar y cuando encuentra a Luke y lo deja inconsciente empieza a jugar con este, el corto acaba de la misma manera que la escena original, con Luke amputándole un brazo al wampa y huyendo de la cueva del monstruo.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por Flash, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 3:32 minutos. No hay un guionista acreditado pero parece ser el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: parodia que empieza como una escena perdida que a la vez es una refocalización en un personaje secundario a la vez de ser un cambio de género narrativo que viene dado por el estilo de la animación.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. Realizado para la convocatoria. La pretensión es paródica.

17.8.1.4.- Convocatoria 2005.

Para la convocatoria de este año no se registran cambios en la normativa con respecto al año anterior. No se han podido analizar los siguientes cortometrajes por no estar disponibles: *Boba* (Mark Rusciano, 2005), ganador del Spirit of Fandom Award; y *Star Wars: Elements* (Robert Bunch, 2005), galardonado por el mejor concepto original. El falso documental *Return of the Ewok* (David Tomblin, 2005) se llevó el Pioneer Award.

17.8.1.4.1.- For the Love of the Film (Barry Curtis, 2005).

Cortometraje ganador del premio George Lucas Select. En 1997 un grupo de fans está viendo la primera película de la trilogía cuando el proyector deja de funcionar

a partir de ese momento los espectadores representarán ellos mismos las escenas más icónicas del film.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 5:30 minutos. Guion original que adapta partes de la primera película de la trilogía de Barry Curtis y Troy Metcalf.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: hay un cambio de género narrativo, una personalización de los personajes de la película en los fans y una intensificación emocional por representar los momentos más emotivos del primer film. Es una reducción del texto primario dentro de una ficción, por lo que se puede considerar un digest, que resume la cinta a través de los momentos clave.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. La finalidad del mismo es presentarlo a la convocatoria. La pretensión es realizar un homenaje.

17.8.1.4.2.- *Sith Apprentice* (John E. Hudgens, 2005).

Cortometraje ganador en la categoría Audience Choice. Es un *mashup* entre *Star Wars* y el *reality show* *The Apprentice* (NBC, 2004-presente) en el que el multimillonario Donald Trump escoge un aprendiz entre unos candidatos. En este caso, Donald Trump es sustituido por el emperador y los candidatos son: Darth Vader, el conde Dooku, Darth Maul y Jar Jar Binks. La dinámica de esta pieza es exactamente la misma que la del concurso: pruebas, confesiones, eliminaciones, etc. Al final Vader gana el concurso.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 12:15 minutos. Guion original de John E. Hudgens, Lowell Cunningham y Denny Humbard.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: de carácter icónico, hay algunas referencias en frases sueltas. Pero sobre todo una identificación del Emperador con Donald Trump, presentador del programa original. Es un *mashup* entre ambos textos, los cuales

siguen siendo reconocibles tras la mezcla. También existe un cambio de género narrativo, una dislocación de personajes que mantienen sus rasgos físicos e intelectuales en un contexto televisivo contemporáneo. Asimismo tiene lugar un reajuste de la moralidad desplazando el protagonismo hacia los villanos. El global del cortometraje es una fantasía contemporánea.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, aunque con buen acabado en el que imita la realización del *reality show*. Realizado para la convocatoria. La pretensión es paródica.

17.8.1.4.3.- *Walk in Bamboo Bush* (Tetsuro Sakai, 2005).

Premio a la mejor animación. Reproducción de las escenas más representativas de la película en las que hacen acto de presencia naves espaciales adaptando la estética a formas geométricas y patrones japoneses, utiliza de fondo música de ambientación nipona.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por ordenador en el que se produce una estilización a través de patrones japoneses, es figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 3:38 minutos. Adaptación de algunos fragmentos de la película.
- Género: acción.
- Relación con el canon: hay un pequeño cambio de género narrativo porque se centra solo en las escenas de acción en las que aparecen naves. Es una reducción del texto primario por lo que se puede considerar un *digest*, que resume la cinta a través de los momentos clave.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, con una fuerte vertiente estética. Realizado para la convocatoria. La pretensión es hacer un homenaje.

17.8.1.4.4.- *Cheap Seats* (Steve Reeves, 2005).

Cortometraje dirigido por ganador en la categoría de mejor comedia. Este corto cómico se desarrolla de manera paralela a la entrega de medallas a Han Solo y Luke Skywalker al final de *Episodio IV*. El protagonista es uno de los pilotos que ha participado en el ataque a la Estrella de la muerte, que le ha tocado presenciar la celebración desde un sitio que no ve nada de la ceremonia. Este aparece como recién

llegado de un restaurante de comida rápida, con una bandeja llena de comida e incordiando a los otros pilotos presentes.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 5:06 minutos. Guion original de Robert Reeves.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: este cortometraje es una paracuela que se desarrolla de manera paralela al final de la película original. Es una recontextualización en la que se refocaliza en un personaje terciario que ni siquiera tiene porque aparecer en pantalla, en la que se produce un cambio de género a través de la comedia.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con buena realización que mantiene los aspectos estéticos de la saga. Realizado para la convocatoria. La pretensión es paródica.

17.8.1.4.5.- *Anakin Dynamite* (Wayne Barnes, 2005).

Este cortometraje dirigido por fue premiado en la categoría Parodia Crossover. En realidad se trata de un *mashup* entre *Star Wars* y la película *Napoleon Dynamite* (Jared Hess, 2004), sobre la vida de un adolescente inadaptado en un instituto estadounidense. En esta pieza ponen a Anakin Skywalker en la situación de Napoleon haciéndolo parecer un marginado en una escuela secundaria, para ello se rehacen las escenas más representativas de la película de Hess.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:31 minutos. Guion original de Wayne Barnes.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: esta parodia se basa en un cambio de género narrativo y en dislocar a los personajes, pasándolos de *Star Wars* a *Napoleon Dynamite* y por el planteamiento es un *mashup*.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con buena realización que mantiene rasgos estéticos de los dos textos. Realizado para la convocatoria. La pretensión es paródica.

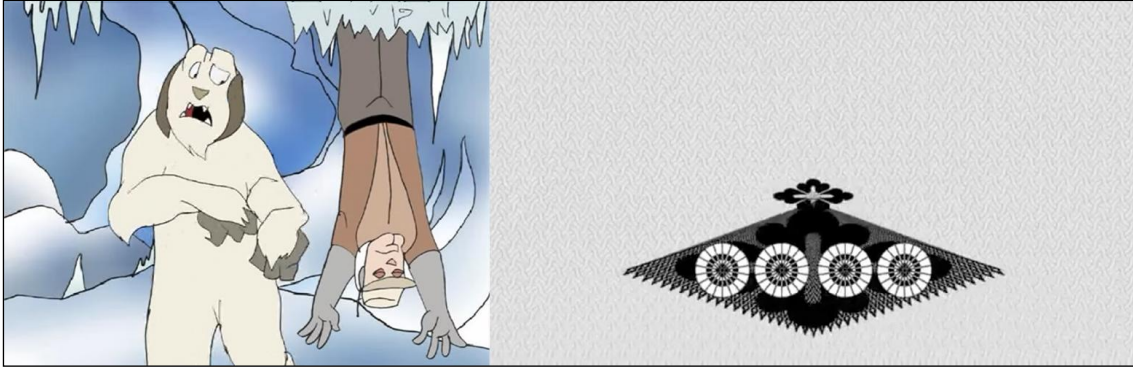


Fig. 85.- Imágenes de *Wampa* (Andreas Peterson, 2004) y *Walk in Bamboo Bush* (Tetsuro Sakai, 2005).

17.8.1.4.6.- *One Season More* (Timothy Edward Smith, 2005).

Esta pieza musical fue la ganadora en la categoría de mejor canción original. Este cortometraje animado por ordenador adapta la segunda canción de *Star Wars: The Musical* (Timothy Edward Smith y Hunter Nalen, 1999)³⁹⁵, un disco conceptual que adapta la primera película de la saga. El tema que da título a este *fan film* es en el que Luke recibe la noticia de su tío que tiene que quedarse una temporada más en Tatooine.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 5:46 minutos. Adapta un momento muy concreto de la primera película.
- Género: musical.
- Relación con el canon: es un *remake* de la escena comentada, conserva todos los aspectos estéticos de la cinta original.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, pero de acabado profesional. Finalidad lúdica que funciona como un videoclip del musical. Realizado para la convocatoria a pesar de que el musical lleva grabado desde 1999. La pretensión es rendir tributo.

³⁹⁵ <http://www.infauxmedia.com/index.htm> [Consulta 25/07/2015]

17.8.1.5.- Convocatoria 2006.

En la convocatoria de 2006 se vuelve a reducir el tiempo de los cortometrajes admitidos a competición, a diez minutos como máximo. También quedan excluidos aquellos *fan films* de realizadores o actores que pertenezcan a dichos sindicatos, se extiende a cualquier tipo de profesional del medio, de manera que estos quedan descartados.

17.8.1.5.1.- *Pitching Lucas* (Shane Felux, 2006).

Este cortometraje es el primero en llevarse premios en dos categorías: George Lucas Selects y Audience Choice Award. Esta pieza rinde culto al creador del universo *Star Wars* mostrándolo como un autor que se debe a los personajes que han salido de su mente. Mientras este está escribiendo entre musas aparecen unos ‘tipos malos de la industria’, ejecutivos, que quieren pervertir los mundos creados por Lucas. Los ejecutivos le proponen tres series que son tres remedos de series de la década de los setenta: *The Sith Million Dollar Man*, *DIP’s* y *George’s Angels*. A cada uno de ellos los castigara con una muerte relacionada con la Trilogía Original, para al final decir a cámara “lo próximo lo escribo yo”.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real con numerosos efectos visuales generados por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 7:56 minutos. Es un guion original de Shane Felux y Peter Gamble Robinson.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: este cortometraje es una fantasía contemporánea en la que se ubican personajes de la saga como musas de Lucas. Las series propuestas de las cuales se muestran imágenes son *mashups*. En el contexto principal, el del despacho del director, se produce una dislocación de los personajes que siguen actuando como en la ficción a pesar de estar en un contexto contemporáneo.
- Nivel de profesionalidad: la calidad de este cortometraje es superior a la media, está bien producido, realizado y el guion es coherente. En este caso estamos hablando de un cortometraje *pro-am*. La finalidad es rendir tributo a George Lucas, a la saga y participar en la convocatoria. Es un *fan film* con una pretensión seria en cuanto a la labor de producción, aunque en la forma es paródico y que busca rendir tributo al creador de la saga.

17.8.1.5.2.- *Memoirs of a Padawan* (Michael Q. Yowhan y Michale A. Yowhan, 2006).

Este cortometraje fue galardonado con el Spirit of Fandom Award. Es un anuncio con Jabba Card de una tarjeta de crédito ficticia, que emula a los de Master Card, en la que el director utiliza imágenes de Super 8 de su infancia en el momento que abre los regalos de navidad y son todo figuras de acción de la primera película. Realiza algunos insertos de efectos visuales a posteriori.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real con efectos visuales por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:14 minutos. Es un guion original escrito por los directores.
- Género: publicitario.
- Relación con el canon: el valor del canon aquí es icónico. Es un *mashup* que pone de manifiesto el valor del impacto social y cultural más que hacer un trabajo narrativo ficcional.
- Nivel de profesionalidad: las imágenes de Super 8 operan en el eje de lo familiar lo cual hace que sea un *fan film* de origen doméstico, pero los rótulos, los efectos visuales y la edición, es decir, tiene una intención que hace que podamos considerarlo como amateur. Tanto la finalidad como la pretensión es realizar un tributo a la saga.

Es un *fan film* con niños que también participa de la categoría *backyard movie*.

17.8.1.5.3.- *Sith 'D* (Brian Silva, 2006).

El premio a la mejor comedia se lo llevó este cortometraje. Un *mashup* entre el programa *Punk 'D* (MTV, 2003-2012) y *Star Wars*, focalizado en las precuelas. *Punk 'D* es un programa de bromas pesadas grabado con cámara oculta, esta pieza utiliza ese formato para representar un enfrentamiento entre un Jedi y un Sith que tiene una espada láser con un haz de luz fuera de lo normal, cuando empieza el combate le rompe la espada láser al Jedi. Siguiendo la dinámica del programa original le dice que es una broma de cámara oculta.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real con efectos visuales por ordenador, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:16 minutos. Es un guion original que adapta los gags de la serie de televisión, pero el guionista no está acreditado.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: este *mashup* juega a llevar el formato televisivo al universo de *Star War*, concretamente a la ciudad de Coruscant. Hay un reajuste de la moralidad por dar protagonismo a un Sith y un cambio de género que da lugar a una dislocación de personajes.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur con una buena realización y correcto manejo de los programas de posproducción. La finalidad, aparte del homenaje, es participar en esta convocatoria. La pretensión es paródica.

Emula un programa de cámara oculta.

17.8.1.5.4.- *Blue Milk* (William Gramer, 2006).

Cortometraje que gana en la categoría de mejor parodia publicitaria. Es un anuncio en el que una niña disfrazada de Leia que publicita la leche azul de Bantha; habla de sus propiedades y virtudes hasta que tres soldados imperiales interrumpen la emisión obligando a la niña a protagonizar el anuncio de la marca blanca del Imperio.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 1:43 minutos. Es un guion original de William Gramer.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: este anuncio es referencial en cuanto a lo icónico y por utilizar referencias visuales de la saga.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. La finalidad es participar en el concurso. La pretensión es paródica.

Es un fan film protagonizado por una niña. Que emula un anuncio televisivo.

17.8.1.6.- Convocatoria 2007.

Este año se produce un cambio en el nombre de la convocatoria, pasa a llamarse: *Star Wars Fan Movie Challenge*. En cuanto a la normas de participación no sufren

ningún cambio a excepción de que se admiten *fan fiction* que funcionen dentro del universo de la galaxia creada por George Lucas. El *fan film The Eyes of Darth Tater* (Lee Vehe, 2007) no se ha podido analizar por no estar disponible.

17.8.1.6.1.- *Chad Vader – Day Shift Manager* (Matt Sloan y Aaron Yonda, 2006).

Cortometraje ganador de en la categoría Geoge Lucas Select. Chad Vader es el hermano pequeño de Darth Vader y trabaja en un como encargado de día en un supermercado, por lo que sus labores son mucho más mundanas que la de su hermano mayor. Chad dice las mismas frases que Vader pero en un contexto contemporáneo.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:46 minutos. Es un guion original de Matt Sloan y Aaron Yonda.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el canon es icónica ya que Chad, a pesar de ser el hermano menor, va pertrechado con la misma ropa y dice las mismas frases. Existe un reajuste de la moralidad en la que el malvado Vader es un trabajador de un supermercado, hay también un cambio de género narrativo hacia la comedia y una dislocación de los personajes Chad, Vader, se comporta como su hermano en un contexto actual, lo cual lo convierte en una fantasía contemporánea. Podría ubicarse en un universo alternativo.
- Nivel de profesionalidad: este cortometraje es un capítulo piloto de una serie compuesta por cuatro temporadas con un total de 38 episodios. Por lo que se trata de un *fan film* con una finalidad profesional a modo de tarjeta de presentación, técnicamente *pro-am*. La pretensión es seria en cuanto al tipo de producción y la intención de crear una narrativa seriada y paródica en cuanto al texto.

17.8.1.6.2.- *Forced Alliance* (Randolph Bookman y Gerry Santos, 2007).

Cortometraje galardonado con el Audience Choice Award y el Best Fan Fiction Award. *Fan film* situado 15 años después del final de *Return of the Jedi* cuando los Jedi han restablecido la orden. Para ver si son ciertos los rumores de la aparición de Siths en los anillos exteriores de la galaxia la orden envía a dos caballeros. El resto de la trama

tiene lugar en una cantina en la que se pueden encontrar muchas especies y gran variedad de robots. La parte central es una pelea de dos Jedis contra un Sith. Al final se revela que dos de las personas que estaban en el bar son también Sith y que van en busca de Luke Skywalker.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 15:16 minutos. Es un guion original Randolph Bookman y Gerry Santos.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una secuela que sigue la cronología tras *Episodio VI* y con referencias al protagonista de la Trilogía Original una prolongación de la línea temporal pero relocalizada en personajes nuevos que comparten características con otros que han aparecido en las películas. A nivel visual respeta todos los aspectos visuales de la saga incluyendo la apertura con un texto desplazándose hacia el fondo en el que se explica la situación previa al cortometraje. Podría formar parte de un universo expandido.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am*, con una realización y edición cinematográfica. Alta calidad de efectos visuales y por lo que se puede apreciar por los títulos de crédito un buen trabajo de producción. La finalidad es participar en el concurso, pero a través de la utilización del canon. La pretensión es seria.

17.8.1.6.3.- *Incident at Toshi Station* (Tyler Soper, Mike MacMahan y Cesare Arnaldo Gagliardini, 2007).

Este cortometraje es el ganador en la categoría de pieza corta. Es una animación *stop motion* breve en la que un soldado del Imperio que ha aparcado un AT-AT, vehículo de asalto cuadrúpedo del Imperio de dimensiones considerables, en un parking de un centro comercial. Cuando intenta sacarlo destroza todos los coches que hay alrededor.

- Formato cinematográfico: cortometraje de Internet de animación *stop motion*, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de Internet es de 1:29 minutos. Es un guion original de los directores.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: una parodia en la que se produce un cambio de género narrativo, una dislocación de personajes al situar un personaje terciario, por lo que también es una refocalización, en un espacio y tiempo similar al nuestro y un reajuste de la moralidad en la que el protagonista es uno de los secuaces de los villanos de la saga. Es, también, una fantasía contemporánea.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur realizado por los tres directores, en el que la finalidad es rendir un homenaje a la vez que divertirse y participar en el concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.6.4.- IG-88: *The Dancing Robot* (Anton Bogaty, 2007).

El premio a la mejor animación en esta convocatoria es para este corto. El protagonista es el robot IG-88, un robot cazarrecompensas, que va a la cantina de Mos Eisley y allí se encuentra varios personajes de la saga. Este se pone a bailar con un tema musical que es un *mashup* de *The Model* de Kraftwerk y la pieza que suena cuando Luke y Obi Wan entran en la cantina en la primera película de la Trilogía Original. Al final la fiesta acaba en una pelea descomunal.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 5:38 minutos. Es un guion original del director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el canon es icónica, se produce un cambio de género y una refocalización en un personaje que aparece en un momento puntual de la segunda película de la saga.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con un nivel de producción medio, en el que la finalidad es rendir un homenaje a la vez que divertirse y participar en el concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.6.5.- *Essence of the Force* (Pat Kerby, 2001).

Este cortometraje fue el ganador en la categoría de Acción. Un grupo de forajidos va en busca de la esencia de la Fuerza hasta que se encuentran con un Jedi que combate hasta derrotarlos a todos. Este descubre el secreto de la Fuerza es el refresco Mountain Dew.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 8:01 minutos. Es un guion original del director.
- Género: acción.
- Relación con el canon: lo referencial del canon en este cortometraje son los estereotipos que aparecen en la saga y que aquí se reflejan en: caballeros Jedi y guerreros Sith, vestimenta, sables láser y técnicas de lucha. Hay un cambio de género hacia el cine de acción.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am* con un nivel de producción alto, en función de lo que se puede apreciar a través de los títulos de crédito. La finalidad es hacer un homenaje a la saga. La pretensión es paródica.

Por la cantidad de efectos especiales que aparecen en este cortometraje pertenece a la subcategoría de pornografía F/X.

17.8.1.7.- Convocatoria 2008.

En la convocatoria de este año no se registran cambios en la normativa con respecto al año anterior. El cortometraje *George Lucas Hip-Hop Awards* (Kay y Mark Minckiewicz, 2008) ganador del Audience Choice Award a la mejor animación no se ha analizado por no estar disponibles.

17.8.1.7.1.- *Padmé* (Robert Reeves, 2008).

Cortometraje ganador en la categoría George Lucas Select Award. Se trata del tráiler de la película *Juno* (Jason Reitman, 2007), película que tiene como protagonista a una adolescente que se queda embarazada, pero cambiando los personajes por Padmé y Anakin Skywalker. La estética que predomina es la de la primera película y en esta se inserta las referencias a *Star Wars*.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:02 minutos. Es un guion original Kevin Walsh.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: se trata de un *mashup* en el que se cambia de género *Star Wars* pero se mantiene el de *Juno*, lo mismo sucede con la dislocación de personajes, se reconvierten los de la saga galáctica para situarlos dentro de la dentro de la comedia.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am*, con un acabado correcto y una producción mínima. La finalidad es participar en el concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.7.2.- Paraphrase Theater: Tarkin 'n Friends (Will Carlough, 2008).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor comedia. Se reproduce la conversación entre Tarkin y la princesa Leia, cuando el primero ordena disparar al planeta de la princesa con la Estrella de la muerte. Pero las conversaciones en vez de estar revestidas de gravedad son reproducidas en un tono pasota y despreocupado. Los dos papeles están interpretados por el mismo actor.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, con fondos diseñados por ordenador e insertados con croma, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de Internet es de 1:48 minutos. Es un *remake* de la escena original.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la escena tiene los mismos parámetros estéticos que la original, con la diferencia de presupuesto y las variantes que la convierten en un texto cómico, lo único que varía es el tono con el que hablan los personajes.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur que pretende rendir tributo a través de lo cómico. La finalidad es hacer un homenaje y participar en la convocatoria. La pretensión es paródica.

17.8.1.7.3.- *Ryan vs. Dorkman 2* (Ryan Wieber y Michael Scott, 2007).

Cortometraje ganador en la categoría de mejores efectos visuales. Es la segunda parte de un enfrentamiento entre dos personas, los directores que son muy diestros en el manejo de espadas láser. Se trata de un enfrentamiento coreografiado entre estos con abundantes efectos visuales.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 7:11 minutos. Es un guion original de los directores.
- Género: acción.
- Relación con el canon: aquí la única referencia a *Star Wars* son las espadas láser con las que combaten los contendientes y el uso de la Fuerza para mover objetos. Es una transposición diegética que traslada el texto a nuestro ámbito social y temporal. Es también una personalización de los realizadores en dos personajes con las capacidades que tienen los Jedis y los Sith.
- Nivel de profesionalidad: es un cortometraje *pro-am*, sin embargo, Ryan Weber en ese momento está trabajando en el departamento de efectos visuales de series de televisión comerciales, el codirector Michael Scott lo hará en el futuro. Todo apunta a que la finalidad que esta pieza sea una tarjeta de presentación y de paso participar en esta convocatoria. La pretensión es realizar un tributo.

Pertenece a la categoría de pornografía F/X.

17.8.1.7.4.- *Contract of Evil* (Kantz, 2004).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor diseño de criaturas y maquillaje. En este vídeo se narra cómo fue seleccionado Darth Maul para ser un aprendiz de Sith. Es un enfrentamiento entre varios seres de la misma especie que combaten para ser el seguidor de Darth Sidious, el senador Palpatine. Sin mucha narrativa, en los títulos de crédito iniciales, que emulan a cualquiera de las películas de la saga, se pone en antecedentes de la situación explicando que durante mucho tiempo no se ha tenido noticias de los Sith.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 16:36 minutos. Es un guion original de Lou Klein.
- Género: acción.
- Relación con el canon: se trata de una precuela a *Episodio I*, narrativamente se sitúa como un antecedente que funciona dentro universo original como universo expandido.
- Nivel de profesionalidad: es un cortometraje *pro-am* con realización cinematográfica y una producción compleja según los créditos finales. La finalidad realizar un *fan film* serio/canónico que funcione dentro de este universo. La producción es de 2004, lo cual hace pensar que no esta pensado para esta convocatoria. La pretensión es seria

17.8.1.7.5.- *The Empire Strikes Back in 60 Seconds* (Oliver Jones, 2008).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor pieza corta. Suecada que resume en un minuto la segunda película de la franquicia. Pretendidamente amateur.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de Internet es de 1 minuto. Es un remake.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es un *digest* en el que se resume un texto mucho más amplio a través de los momentos clave. Al ser un remake conserva todos los elementos canónicos con un toque paródico que viene dado por la estética amateur.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. Finalidad hacer un homenaje a la saga y presentarlo en el concurso. Pretensión paródica.

17.8.1.7.6.- *Star Wars Grindhouse: Don't Go In the Endor Woods* (Michael Ramova, 2008).

Cortometraje ganador a la mejor parodia. A modo de tráiler cinematográfico de película de serie B de los setenta se nos muestra a los Ewoks como asesinos de chicas con poca ropa.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de Internet es de 1:01 minutos. El guionista no está acreditado, pero es un guion original.
- Género: terror.
- Relación con el canon: este cortometraje de Internet es una refocalización sobre unos personajes secundarios, un reajuste de la moralidad por hacer de unos personajes en apariencia adorables, son como peluches, unos asesinos y un cambio de género narrativo por llevárselo al cine de terror *exploitation*.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. Finalidad hacer un homenaje a la saga, aunque sea pervirtiendo el mensaje original y presentarlo en el concurso. Pretensión paródica. Es un cortometraje ganador de diferentes premios en festivales independientes y minoritarios.

El formato utilizado es el de tráiler de una película que no existe.



Fig. 86.- Imágenes de *Paraphrase Theater: Tarkin 'n Friends* (Will Carlough, 2008) y *Pitching Lucas* (Shane Felux, 2006).

17.8.1.8.- Convocatoria 2009.

En la convocatoria de este año no se registran cambios en la normativa con respecto al año anterior.

17.8.1.8.1.- *Star Wars Retold* (Joseph Nicolosi, 2009)

Cortometraje ganador en la categoría George Lucas Select Award. Se trata de un experimento en el que el director del cortometraje le pide a una amiga suya que no ha visto la trilogía original le explique de que van las películas tras solo haber visto unos fragmentos. El director crea una animación a partir de las explicaciones que da la amiga.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 3:42 minutos. Es una adaptación de la trilogía original basada en la narración de Amanda Boone.
- Género: ciencia ficción/comedia.
- Relación con el canon: este cortometraje es un *digest* que resume lo más notable de la Trilogía Original. Se produce cierto cambio de género hacia la comedia por la forma en que explica las tres películas y como el director lo interpreta visualmente.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. Finalidad hacer un homenaje a la saga y presentarlo en el concurso. Pretensión paródica.

17.8.1.8.2.- *Saber* (Adam Green, 2009).

Cortometraje ganador en las categoría de mejor corto de acción y del Audience Choice Award. Es un falso anuncio de un desodorante tipo Axe cuando estos estaban basados en explotar la imagen de la mujer. En este dos mujeres que tratan de seducir a un hombre en un bar se pelean por este con espadas láser, poco a poco se van desnudando la una a la otra con el arma en cuestión.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:15 minutos. Guion original de Adam Green.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: corto referencial por las espadas láser, el uso de la Fuerza para mover objetos y porque el hombre por el que se pelean las mujeres parafrasea a Obi Wan en la primera película. Es una transposición diegética que traslada el texto a nuestro ámbito social y temporal. También una personalización de las dos productoras en dos personajes con las capacidades que tienen los Jedis.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje profesional, por el nivel de producción como por el de realización. Tanto el director como las actrices que aparecen tienen en ese momento una carrera consolidada. Finalidad hacer un homenaje a la saga y presentarlo en el concurso. Pretensión paródica, pero sería en cuanto a la realización.

El formato utilizado es el de un anuncio televisivo, además entra en la categoría de pornografía de F/X. Es la primera parte de una trilogía.

17.8.1.8.3.- *Star Wars Cinemagic* (Joe Presswood, 2009).

Cortometraje ganador del Spirit of Fandom Award. Es un homenaje a la franquicia como texto incidiendo en los aspectos más relevantes desde el inicio de la escritura del guion en la década de los setenta, aparecen recortes de prensa, imágenes de los cómics y guías visuales. Los conductores son una voz en off que suena como la de un astronauta y unos pequeños Stormtroopers.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por ordenador, figurativo y documental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de animación es de 3:50 minutos. Guion original de Dave y Joe Presswood.
- Género: modo documental/reportaje ficcionado.
- Relación con el canon: este cortometraje es un tributo a la franquicia en general y salen todo tipo de referencias a la misma. Es un resumen sobre la evolución de *Star Wars* como texto realizado desde la veneración a George Lucas.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con un nivel de producción medio. La finalidad es hacer un homenaje a la franquicia y participar en esta convocatoria. La pretensión es seria.

17.8.1.8.4.- *Star Wars: Episode XVI – Family Dysfunction* (Rich Scheirman, 2009).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor comedia. Un hijo de Darth Vader, otro que no es Luke Skywalker, sale de un destructor imperial en un caza TIE Fighter mientras va de camino a una cita lo llama su padre. Empiezan a tener una discusión padre-hijo adolescente en la que se empiezan a echar cosas en cara.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 3:18 minutos. El guionista no está acreditado, pero parece ser el director.
- Género: comedia.

- Relación con el canon: es una parodia en la que se cambia el género narrativo, en la que al centrarse en los villanos de la franquicia se produce un reajuste de la moralidad. Ambientada supuestamente en el universo original, pero de fondo aparece el planeta Tierra tal y como es en nuestros días.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, la finalidad es tanto hacer un tributo como por participar en el concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.8.5.- *Star Wars in a Notebook* (Oscar Triana, 2009).

Cortometraje que se llevó el premio a la mejor animación. Se resume la primera película de la franquicia con las escenas más representativa con un estilo de animación infantil que suaviza partes de la película, teniendo como fondo de una libreta pautada, se incluyen unas anotaciones que explican la película de otra manera pero con el mismo sentido. En este cortometraje Chewbacca sí que recibe su medalla al final.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:59 minutos. Es un guion que adapta la primera película de la saga, aunque el guionista no está acreditado parece que es el director.
- Género: aventuras.
- Relación con el canon: es un remake pero su condición de resumen lo convierte en un *digest* que narra un texto más amplio a partir de los momentos más representativos. La orientación para un público infantil hace que se produzca un cambio de género hacia el de aventuras.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am*, la finalidad es tanto hacer un homenaje como por participar en el concurso. La pretensión es seria en cuanto al acabado profesional y de tributo en cuanto al trasfondo de la producción.

17.8.1.8.6.- *Star Sports: Episode M – Theatrical Trailer* (Jeff Capone, 2006).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor parodia. Este tráiler muestra el conflicto entre rebeldes e Imperio que se traslada a un instituto. Es una recreación de fragmentos de las diferentes películas de la saga pero en un ámbito deportivo. Guarda con los originales referencias que recuerdan a aspectos canónicos como los colores. Los combates se traducen en encuentros deportivos: como el fútbol americano, el golf o el béisbol. Pero el deporte que articula este largometraje es el balón prisionero.

- Formato cinematográfico: cortometraje de imagen real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:10. Es una adaptación libre de la Trilogía Original escrita por el director.
- Género: aventuras-deportivo.
- Relación con el canon: es un *remake* libre de la saga en la que se respetan colores, parte del vestuario y referencias a algunas escenas. Se produce un cambio de género hacia la comedia, porque en gran parte es una parodia y hacia lo deportivo. Además se produce una trasposición diegética en la que hay una aproximación geográfica temporal y social; a pesar del tono fantástico.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, la finalidad es tanto hacer un homenaje como por participar en el concurso, aunque esta realizado tres años antes de esta convocatoria. La pretensión es paródica y de tributo.

El formato utilizado es tráiler cinematográfico, en este caso de un largometraje existente de 76 minutos de duración.

17.8.1.9.- Convocatoria 2010.

La normativa de esta convocatoria no ha sufrido ningún cambio con respecto al año anterior. El cortometraje *Star Wars70s Animation* (s.a., 2010?) ganador en la categoría Spirit of Fandom no se ha podido analizar por no estar disponible.

17.8.1.9.1.- *The Unconscious Sith* (Adam White, 2010).

Cortometraje ganador de la categoría George Lucas Select. En este un niño que le gusta mucho la franquicia y los Sith sueña que es uno de ellos. La forma de ese sueño tiene forma de tebeo y la historia va explicándose viñeta a viñeta. La técnica utilizada pretende simular animación pero se trata de un filtro aplicado en posproducción.

- Formato cinematográfico: cortometraje de imagen real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 3:12. Es un guion original de Adam y Christian White.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: hay un reajuste de la moralidad al dar protagonismo a los villanos de la saga y una personalización de un fan en este caso un niño.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur que se mueve en el eje familiar. El encargado de dirigir y hacer la posproducción es un padre y el actor su hijo. La posproducción aunque en principio parece compleja es asequible con el software actual. La finalidad es tanto hacer un homenaje como por participar en el concurso. La pretensión es de homenaje a la saga.

Pertenece a la categoría de *fan films* protagonizados por niños.

17.8.1.9.2.- *Reinassance (Redux)* (Inti Carrizo-Ortiz, 2008).

Cortometraje ganador del Audience Choice Award. Es un *fan film* serio/canónico que narra lo sucedido con los Jedis entre la tercera y cuarta entrega de la saga. Tras haber ejecutado a la gran mayoría de los caballeros de la orden el Imperio encarga a un exJedi reconvertido a Sith eliminar a todos sus excompañeros cuando los encuentra combate con unos mientras otros huyen. Este enfrentamiento dura gran parte del metraje. Atrapan a uno vivo que es interrogado por el mismo Darth Vader que desea saber la localización de Obi Wan y del resto de Jedis. En la escena final de este vídeo se ve como una Jedi le da a otro su hija para que la ponga a salvo, se trata de Mara Jade, posiblemente el personaje más popular nacido en el universo expandido, que se convertirá en la esposa de Luke, tras intentar matarlo.

- Formato cinematográfico: cortometraje de imagen real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 17:46, superior al límite impuesto por la organización pero resulta una excepción. Es un guion original escrito por el director.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: se desarrolla en el universo original pero debe considerarse como universo expandido. Es una intercuela que se sitúa entre *Episodio III* y *Episodio IV*. Por lo que es una expansión de la línea temporal y una prolongación en cuanto la primera de las películas citadas. Guarda relación con textos ajenos al canon principal cohesionando más el relato. Al inicio y, a diferencia de las películas oficiales, la situación previa se narra y no aparece escrita como suele ser habitual, también hay un cambio en la tipografía utilizada.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, con escenas de naves diseñadas por ordenador y escenario en CGI insertados por croma. La finalidad es tanto

hacer un homenaje como por participar en el concurso, a pesar de haber sido realizado un par de años antes y formar parte, en la medida de lo posible, de este universo. La pretensión es seria.

17.8.1.9.3.- *Chronicals of Young Skywalker* (Brent and Blake Coussins, 2008).

Cortometraje ganador en la categoría Best Action Heroes. *Fan film* protagonizado por niños en el que solo un actor es adulto. El joven Skywalker, acompañado por Han Solo, se esconde de los señores del Sith en el planeta Endor. Cuando este les encuentra empieza una persecución que acaba en un enfrentamiento con espadas láser del que el Sith finalmente huye.

- Formato cinematográfico: cortometraje de imagen real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 6:54, superior al límite impuesto por la organización pero resulta una excepción. Es un guion original escrito por los directores.
- Género: ciencia ficción-aventura.
- Relación con el canon: la presencia de niños modifica de manera leve el género narrativo que en este caso se desplaza al relato de aventuras. Existe también una personalización de los personajes originales en los niños que los interpretan.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, con escenas de naves diseñadas por ordenador. Se mueve en el eje familiar. La finalidad es el tributo y la diversión, posteriormente participar en el concurso. La pretensión es homenajear a la saga.

Forma parte de una trilogía.

17.8.1.9.4.- *The Solo Adventures* (Daniel L. Smith y Jeffrey Scheetz, 2010).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor animación. En este Han Solo lleva en el Halcon Milenario una carga propiedad de Jabba the Hutt protegida por un cazarrecompensas robótico. En un momento determinado se encuentran con naves del Imperio que intentan destruirlos mientras en el interior Solo y Chewbacca se pelean con el androide. A consecuencia de esto Solo se deshace del cargamento. Finalmente Solo y el wookiee conseguirán huir del Imperio.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 5:37, superior al límite impuesto por la organización pero resulta una excepción. Es un guion original escrito por los directores.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es una precuela de *Episodio IV* y una intercuela entre *Episodio III* y *Episodio IV*. La carga de la que Solo se deshace es aquella por la que en la Trilogía Original Jabba the Hutt contrata cazarrecompensas. Está ambientada en el universo original pero debe ser considerada como universo expandido.
- Nivel de profesionalidad: es un cortometraje *pro-am* que pertenece a una escuela que forma profesionales de la animación y de los efectos visuales por ordenador. La finalidad es un proyecto final de carrera que se presenta a esta convocatoria. Pretensión seria.

17.8.1.9.5.- *The Notebook Strikes Back* (Oscar Triana, 2010).

Este cortometraje fue galardonado con el premio a la mejor secuela. Se resume la segunda película de la franquicia con las escenas más representativa con un estilo de animación infantil que suaviza partes de la película con el fondo de una libreta pautaada, se incluyen unas anotaciones que explican la película de otra manera pero con el mismo sentido.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4 minutos. Es un guion que adapta la primera película de la saga, aunque el guionista no está acreditado parece que es el director.
- Género: aventuras.
- Relación con el canon: es un *remake* pero en su condición de resumen es un *digest* que narra un texto más amplio a partir de los momentos más representativos. La orientación para un público infantil hace que se produzca un cambio de género hacia el de aventuras.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am*, la finalidad es tanto hacer un homenaje como por participar en el concurso. La pretensión es seria en cuanto al acabado profesional y de tributo en cuanto al trasfondo de la producción.

17.8.1.9.6.- *Makazie One* (Clutch, 2010).

Cortometraje ganador a la mejor fotografía. Tras la caída de la Republica el Imperio intenta llevar el orden a la galaxia y acabar con todos los Jedis supervivientes. Las misiones más problemáticas son encomendadas al escuadrón Makazie One. Este cortometraje se divide en dos partes: la primera es un combate entre soldados del Imperio y mandalorianos, y la segunda un combate de espadas láser entre un Jedi y un integrante de ese escuadrón especial. Por medio planos de carácter contemplativo de tipo estético es una narrativa de confrontación en la que no hay mucho dialogo ni mucha trama.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 16:34 minutos, superior al límite impuesto por la organización pero resulta una excepción. Es un guion original escrito por el director.
- Género: acción.
- Relación con el canon: es una precuela de *Episodio IV* y una intercuela entre *Episodio III* y *Episodio IV*. Existe un cambio de género que se desplaza hacia la acción y un reajuste de la moralidad convirtiendo a los villanos en protagonistas. Ubicado en el universo original, podría formar parte del universo expandido.
- Nivel de profesionalidad: es un cortometraje *pro-am* con una producción de perfil alto. La finalidad es hacer un *fan film* serio/canónico que encaje en el universo y, más adelante, participar en el concurso. La pretensión es seria.

El uso abusivo de posproducción hace que este cortometraje sea considerado como pornografía F/X.

17.8.1.10.- Convocatoria 2011.

La normativa de esta convocatoria no ha sufrido ningún cambio con respecto al año anterior.

17.8.1.10.1.- *Star Wars: Unlimited Power* (Eliot Sirota, 2011).

Cortometraje ganador en la categoría George Lucas Selects. Es un cortometraje breve en el que se simula un anuncio en el que aparece un robot modelo GNK bailando al ritmo de música electrónica.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de Internet es de 1:51 minutos. Es un guion original escrito por el director.
- Género: musical.
- Relación con el canon: la utilización del canon es referencial, hay una dislocación del personaje el robot no está pensado para bailar y un cambio de género hacia el musical.
- Nivel de profesionalidad: es un cortometraje *pro-am* con una producción de perfil alto. La finalidad del *fan film* es divertirse y participar en el concurso. La pretensión es hacer un homenaje.

17.8.1.10.2.- *A Light in the Darkness* (Fed Wetherbee, 2010).

Cortometraje galardonado con el premio del público y al mejor *Fan Fiction*. Esta pieza se sitúa entre *Episodio III* y *Episodio IV*, se narra la situación de opresión de una colonia minera tras el advenimiento del Imperio. Uno de los personajes protagonistas recuerda como cuando era niño había un Jedi que le enseñó a pelear, cuando lo asesinaron se quedó con el sable. Cuando este crece arregla el sable láser y se disfraza como un Jedi para infundir terror a las tropas imperiales y provocar una rebelión. Es un relato sobre la esperanza del pueblo ante la opresión.

- Formato cinematográfico: medimetraje de referente real con animaciones CGI para el diseño de naves y escenas del espacio exterior y fondos CGI e insertados con croma, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este medimetraje es de 39:55 minutos. Es un guion original escrito por Pj Tamayo y Fed Wetherbee.
- Género: drama-acción.
- Relación con el canon: es un relato situado en el universo original, una precuela entre el *Episodio III* y *Episodio IV*, expandiendo la línea temporal. Se mantiene

todos los referentes estéticos de la franquicia. Es una recontextualización que nos explica cómo se vivió la caída de la República en otra parte de la galaxia. El contexto en el que se desarrolla hace que lo podamos considerar como universo expandido.

- Nivel de profesionalidad: es un medimetraje pro-am con una producción de perfil alto. El director es operador de cámara de reality shows en Estados Unidos, pero el resto del equipo no es profesional aunque ha participado de manera esporádica en alguna producción audiovisual. La finalidad es hacer un *fan film* serio/canónico y participar en el concurso. La pretensión es seria.

17.8.1.10.3.- *The Tentacle Trap* (James Austeen, 2011).

Cortometraje ganador en la categoría Spirit of Fandom. Un grupo de Stormtroopers que se han convertido en piratas espaciales descienden a un planeta en busca de un tesoro. Pero se encuentran con un problema, que la flora está viva y empieza a atacarlos. De manera paralela las plantas de la nave toman conciencia de su existencia y toman el control del aparato y dejan allí a los piratas a merced de la flora y fauna local. Es un *fan film* cómico que juega con el slapstick.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación con figuras Lego, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 9:31 minutos. Es un guion original pero no hay guionista acreditado, seguramente sea el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: es un divertimento que cambia el género narrativo hacia la comedia. El único referente con el canon original son los uniformes de los Stormtroopers de las figuras Lego que la compañía danesa tiene franquiciada.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con un nivel de producción bajo. La finalidad es hacer un *fan film* por diversión y participar en el concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.10.4.- *Star Wars: Hunter* (Sash Nixon, 2011).

Cortometraje ganador del premio a la mejor actuación. Es un prelude a *Episodio IV* que tiene lugar quince años antes de la Batalla de Yavin, destrucción de la primera Estrella de la Muerte; Rek Daggard, uno de los últimos rebeldes de la lucha contra el

ascenso del Imperio, va de planeta en planeta con un grupo de cazadores de recompensas tras Siths a costa, incluso, de su vida. Cada uno de los cazarrecompensas que acompaña al protagonista tiene un nombre y una estética diferenciada.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 12:11 minutos. Es un guion original escrito por Sash Nixon.
- Género: drama-acción.
- Relación con el canon: es un relato situado en el universo original, una precuela de *Episodio IV*. Se mantiene todos los referentes estéticos de la franquicia. Es una recontextualización que nos explica cómo se vivió la llegada del Imperio en otra parte de la galaxia.
- Nivel de profesionalidad: es un cortometraje *pro-am* con una producción de perfil alto. La finalidad es participar en el concurso. La pretensión es seria.

17.8.1.10.5.- *Bounty Hunter II: Pit of Carkoon* (Jim Melshing, 2011).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor animación. Ambientada en *Return of the Jedi*, a modo de precuela paródica, por un lado están Luke y compañía planeando el rescate de Han Solo en el palacio de Jabba y por otro los cazarrecompensas al servicio del Hutt preparan la ejecución de Luke. En ambas reuniones se cuestionan cosas estúpidas y se ridiculiza a los personajes.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación Flash, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:24 minutos. Es un guion original de Scott Bechner.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: es una parodia a modo de precuela de *Episodio VI*, en la que tiene lugar un cambio de género narrativo hacia la comedia. Los referentes visuales del canon se mantienen.
- Nivel de profesionalidad: es un cortometraje amateur con un perfil de producción medio. La finalidad es parodiar y hacer un homenaje de los personajes, y participar en el concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.10.6.- *Solo Forever* (Trey Albright, 2011).

Cortometraje galardonado con el premio a la mejor comedia. Un hombre de mediana edad debe deshacerse de sus figuras de acción de *Star Wars* para seguir con su vida amorosa. El personaje establece conversaciones con algunas de las figuras antes de dispararles. Inmediatamente después le llama su novia y le dice que tiene que deshacerse de lo que le ha llegado en un paquete, en un homenaje a *Seven* (David Fincher, 1995), dentro del cual está el Halcón Milenario.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:56 minutos. Es un guion original del director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: es un homenaje al texto como franquicia concretamente a una extensión de la misma: las figuras de acción. Estas como tales son reproducciones fieles a los originales.
- Nivel de profesionalidad: es un cortometraje amateur con un perfil de producción medio-alto y con buena realización. La finalidad es hacer un homenaje a las figuras de acción por extensión a los personajes y participar en el concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.10.7.- *The Unconscious Sith Strikes Back* (Adam White, 2011).

Cortometraje ganador de la categoría de mejor secuela. Es la secuela del *fan film* ganador en la categoría George Lucas Select, en la que a un niño que le gusta mucho la franquicia y los Sith sueña que es uno de ellos. La forma de ese sueño tiene forma de tebeo y la historia va explicándose viñeta a viñeta. La técnica utilizada pretende simular animación pero se trata de un filtro aplicado en posproducción. La diferencia que hay con la primera entrega es que los clones y las naves son diseños de Lego.

- Formato cinematográfico: cortometraje de imagen real y de animación (híbrido), figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 3:35. Es un guion original de Adam White.
- Género: ciencia ficción.

- Relación con el canon: hay un reajuste de la moralidad al dar protagonismo a los villanos de la saga y una personalización de un fan en este caso un niño. Y una secuela con respecto a *The Unconscious Sith*.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur que se mueve en el eje familiar el encargado de dirigir y hacer la posproducción es un padre y el actor su hijo. La posproducción aunque en principio parece compleja es asequible con el software actual. La finalidad es tanto hacer un homenaje como por participar en el concurso. La pretensión es de homenajear a la saga.

Pertenece a la categoría de *fan films* protagonizados por niños.

17.8.1.11.- Convocatoria 2015.

Tras cuatro años sin concurso vuelve el *Star Wars Fan Film Awards* pero bajo la tutela de Disney, que es la actual poseedora de los derechos de explotación de la franquicia. Algunos aspectos de la normativa³⁹⁶ de la convocatoria son modificados. Los requisitos mínimos son: ser mayor de trece años, ser ciudadano estadounidense, estar registrado como usuario en la web y no tener ningún tipo de conflictos de intereses por trabajar directa o indirectamente para LucasFilm.

Al igual que en años anteriores hay un límite de tiempo, este año son 5 minutos. Según el punto 3 del reglamento se pueden enviar las parodias y documentales (no-ficción) realizados que no superen ese metraje. Las categorías a diferencia de las anteriores convocatorias están especificadas desde el primer momento: Filmmaker Select, Mejor Animación, Mejor No-Ficción, Spirit of Fandom, Mejor Comedia, Mejores Efectos Visuales y Elección de la Audiencia. Los baremos por los que se mide cada participante son: la calidad de la realización y del *storytelling*, desarrollo de personajes, los doblajes y la actuación, la originalidad y que sea entretenido.

Al igual que en las convocatorias anteriores se proporciona un pack de efectos de sonidos y músicas que son los únicos que se pueden utilizar, también se especifica explícitamente que queda prohibida cualquier referencia a *Star Trek*.

³⁹⁶ <http://www.starwars.com/star-wars-fan-film-awards-official-rules>

17.8.1.11.1.- *The Lesser Evil* (Sy Code White y Andrew Kim, 2015).

Cortometraje galardonado con el Filmmaker Select Award. Dos Jedis, un maestro y una aprendiz, van en busca por orden del consejo Jedi de un Sith para ello contarán con la ayuda de un cazarrecompensas. Este último será el que derrotará al caballero oscuro que ha herido mortalmente al maestro Jedi. Al final el cazarrecompensas confesará ser un Skywalker. Gran parte del metraje es un combate con sables láser.

- Formato cinematográfico: cortometraje de imagen real figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de cinco minutos. Es un guion original de Andrew Kim.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: este *fan film* se sitúa en el universo original. El maestro Jedi Corran es un personaje con bastante historia en el universo expandido de la franquicia, ahora Legends, fue el *padawan* de Luke Skywalker por lo que este *fan film* se sitúa años después de *Return of the Jedi*. Lo que hace de él una secuela de esta película, una prolongación del texto y una expansión de la línea temporal que mantiene el género narrativo para mantenerse fiel.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am*, con un perfil de producción medio alto. Las personas que han hecho este *fan film* son habituales del medio pero no profesionales. Aun así tanto las actuaciones, la realización y la posproducción tiene unos estándares bastante altos. La finalidad es tanto hacer un homenaje, participar del universo produciendo un *fan film* serio así como por participar en el concurso. La pretensión es seria.

La duración de la pelea hace que pertenezca a la subcategoría de pornografía F/X.

17.8.1.11.2.- *Journey of a Fan Film* (Alexander Watson, 2015).

Ganador en las categorías a la mejor no ficción y la elección de la audiencia. Este cortometraje es un *making of* del *fan film* *Star Wars Legacy of the Force*, una adaptación de la novela *Invincible* (Troy Denning, 2008). En el documental se habla del impacto cultural y personal que ha supuesto para todos los participantes en la

producción las películas de *Star Wars* y se muestran algunas imágenes del *fan film* en cuestión.

- Formato cinematográfico: cortometraje de imagen real, figurativo y documental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:55 minutos. No acredita guionista pero apunta a que pueda ser el mismo director.
- Género: modo documental.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica se habla sobre los aspectos de la saga, también se puede apreciar en las imágenes de rodaje del *fan film*.
- Nivel de profesionalidad: documental *pro-am* con buen acabado técnico. La finalidad es promocionar el *fan film*. La pretensión es seria, sirve como testimonio de los valores de producción.

17.8.1.11.3.- *Bounty Buddies* (Jordan y Cody Gustafson, 2015).

Cortometraje ganador en la categoría de mejor comedia. Jabba le pide a Bobba Fett que enseñe a Greedo a comportarse como un cazarrecompensas de verdad. Este le dará una lección antes de su fatal encuentro con Han Solo en la Cantina de Mos Eisley.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación *stop motion* con figuras de acción licenciadas figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:14 minutos. Guion original a cargo de los directores.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: es una escena perdida en clave paródica de *Episodio IV* que refocaliza en dos personajes secundarios como Greedo y Fett. Existe también un cambio de género narrativo hacia la comedia. Tiene como referencia el universo original.
- Nivel de profesionalidad: pieza amateur con buen acabado técnico. La finalidad es presentarlo al concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.11.4.- *Star Wars: A New Employee Orientation* (Collin Murphy y Jared Hundley, 2015).

Cortometraje galardonado con el premio a la mejor animación. Es una comedia en la que en un primer momento con un video promocional se invita a trabajar en la Estrella de la muerte mostrando a varios trabajadores felices y medio ociosos. La segunda parte del video muestra al emperador acompañado de Darth Vader haciendo un tour para los nuevos empleados centrándose en el restaurante y la zona de snacks.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 3:36 minutos. Guion original de la mano de los directores.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la clave paródica funciona por contar con elementos narrativos y estéticos del universo original sin pertenecer a este. Se produce un reajuste de moralidad al convertir a los villanos en protagonistas y un cambio de género hacia lo cómico.
- Nivel de profesionalidad: pieza *pro-am* con buen acabado técnico y perfil de producción medio. La finalidad es presentarlo al concurso. La pretensión es paródica.

17.8.1.11.5.- *Force-Full Imagination* (Jim Eimmerman, 2015).

Cortometraje ganador del Spirit of Fandom Award. Es la historia de una niña que juega con figuras de acción de *Star Wars*, principalmente soldados imperiales, en el balcón de su casa. Su madre le advierte de que tenga cuidado que las figuras pueden caer a la calle; mientras está desayunando su hermano pequeño le tira unas figuras que esta recupera en un primer momento como una misión de salvamento como si fuera un juego. Pero la segunda figura, Obi Wan, la recupera utilizando la Fuerza, justo después, Vader retiene al maestro Jedi y los soldados imperiales empiezan un combate.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:02 minutos. Guion original a cargo del director.

- Género: fantástico.
- Relación con el canon: es una fantasía contemporánea articulada por las figuras de acción de la franquicia que en este caso operan a nivel de objetos. Se observa un leve cambio de género hacia lo fantástico en un entorno actual.
- Nivel de profesionalidad: pieza *pro-am* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción, con un perfil de producción medio. La finalidad es hacer un homenaje, posiblemente utilizarlo como tarjeta de presentación y presentarlo al concurso. La pretensión es rendir tributo a la franquicia.

Entra en la categoría de *fan film* con niños.

17.8.1.11.6.- *Knights of the Old Republic: Broken Souls* (Jared Seaich, 2015).

Cortometraje ganador en la categoría de mejores efectos visuales, que funciona dentro del universo expandido de los videojuegos *Star Wars: Knights of the Old Republic* (LucasArts, 2003) y *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Siths Lords* (LucasArts, 2004). Participan los personajes protagonistas de los juegos: Revan, Meetra Surik y Darth Nihilus. La trama se resume en que los dos primeros van a la caza del tercero para combatir con él, lo cual dura gran parte del metraje.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:52 minutos. Guion original escrito por Jared Saich y Jessica Smith.
- Género: acción.
- Relación con el canon: *fan film* serio que se ubica en el universo expandido de los videojuegos es una expansión de esa línea temporal. Hay un cambio de género, el texto original pertenece al rol y este *fan film* pertenece al de acción.
- Nivel de profesionalidad: pieza *pro-am* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción, con un perfil de producción medio. La finalidad es hacer un homenaje, posiblemente utilizarlo como tarjeta de presentación y presentarlo al concurso. La pretensión es seria.

Entra en la categoría de pornografía F/X.

17.8.2.- Fan films realizados de manera independiente a la convocatoria durante el mismo periodo.

A continuación se analizarán los *fan films* realizados en el mismo periodo pero de manera paralela a la convocatoria. Este doble análisis temporal tiene la intención de mostrar las diferencias entre *fan films* con condicionantes y aquellos que no los tienen.

17.8.2.1.- *Knightquest* (Joseph Monroe, 2001).

Fan film cronológicamente situado una semana antes de que la princesa Leia sea atrapada por el Imperio en *Episodio IV*. Darth Vader continúa con el exterminio de Jedis y ahora va tras el maestro Ulic Cinn que está planteándose si el entrenamiento de sus dos padawans ha finalizado. Al planeta en el que están entrenando llega Tara, una sosías de Han Solo, la encargada de llevar suministros para los rebeldes; en ese mismo momento llega Vader con sus guardaspaldas. La parte central del medimetraje es el combate entre el maestro Jedi y Dannikk, uno de sus aprendices, contra Vader; durante este Vader le hace ver lo inútil de su posición al maestro mientras que este le recuerda a Padmé, a lo que el señor del Sith ataca enfurecido hasta que mata al Cinn. Tras esta muerte Vader intentará seducir a Dannikk para que se pase al lado oscuro pero al resistirse a ello lo mata. Karina, la otra aprendiz de Jedi, y Tara se habían separado del grupo para defenderse de los soldados imperiales, tras librarse de ellos la contrabandista sigue su camino y la padawan va en ayuda de sus amigos. Una vez se encuentra con Vader y ve que sus compañeros han muerto, el Sith intentará convencer a esta también, pero se resistirá hasta que Vader la dará por muerta. Cuando Karina se recupera jura vengar a su compañero y su maestro.

- Formato cinematográfico: medimetraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este medimetraje es de cuarenta minutos. Guion original escrito por Joseph Monroe.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: *fan film* serio que bordea lo canónico que se sitúa en el universo original. Es una recontextualización que rellena huecos entre *Episodio III* y *Episodio IV* por lo que es una intercuela. Los créditos iniciales que tienen la misma estructura que las películas de la franquicia la sitúan una semana antes de la segunda película citada, por lo que con respecto a ese film es una precuela. Es

también una expansión de la línea temporal y una refocalización en personajes del universo que en este caso sirve para explicarnos parte de la historia de Vader entre las dos películas citadas. Casi todo el mediometraje se centra en el estado anímico de los personajes por lo que también existe una intensificación emocional de los mismos. Puede considerarse como universo expandido.

- Nivel de profesionalidad: pieza *pro-am* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción, con un perfil de producción alto para la época en que está realizado. La finalidad es hacer un homenaje pero es un caso claro de apropiación del texto por parte de los fans. La pretensión es seria.

17.8.2.2.- *Duality* (Mark Thomas y Dave Macomber, 2001).

Fan film que tiene como protagonistas caballeros del lado oscuro. El maestro Darth Oz ordena que sus aprendices Lord Rive y Darth Blight se enfrenten entre sí para ver quién va a ser el elegido para ser el aprendiz de Oz. Finalmente se matarán el uno al otro. Es un *fan film* de enfrentamiento en el casi todo el metraje muestra el combate entre los dos candidatos a Sith.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real con fondos en 3D con animaciones generados por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 6:26 minutos. Guion original escrito por Mark Thomas y Dave Macomber.
- Género: ciencia ficción - acción.
- Relación con el canon: *fan film* serio ambientado en el universo original aunque cronológicamente no está ubicado en ningún periodo. Hay un leve cambio de género hacia el cine de acción y un reajuste de la moralidad por utilizar a los villanos como protagonistas. Los referentes existentes que lo vinculan al canon son icónicos: sables láser, apariencia de los Sith y el holograma del maestro es igual que el del Emperador cuando aparece en escena.
- Nivel de profesionalidad: pieza *pro-am* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción, es uno de los primeros *fan films* en desarrollar escenarios virtuales en 3D con animaciones. Con un perfil de producción medio, casi todas las labores las hacen los directores. La finalidad es hacer un homenaje pero es un caso claro de apropiación del texto por parte de los fans. La pretensión es seria.

Pertenece a la categoría de pornografía F/X.

17.8.2.3.- *The Formula* (Chris Hanel y Stephen Phelan, 2002).

Este *fan film* es un *meta fan film* que narra a dos niveles la producción de un *fan film* y para hacerlo utiliza dos formatos diferentes: 4:3 y 16:9. Thomas Harrison un fan de *Star Wars*, dependiente de una tienda de cómics y aspirante a entrar en una escuela de cine, planea hacer un *fan film* sobre la franquicia titulado *Star Wars: The Bond of the Force*. Para ello tras y tras haber adquirido un par de espadas láseres con el dinero obtenido tras timar a unos trekkies le viene la inspiración y decide hacer una fan producción con sus amigos. La pretensión de Thomas es clara: hacer un *fan film* como no se ha hecho antes: con trama; sus compañeros solo quieren hacer cosas típicas como peleas de sables, fantasías contemporáneas sobre Jedis, especulaciones sobre personajes secundarios, Sith o musicales *heavy*. En mitad del rodaje, tras haberse gastado el dinero para la escuela de cine en la que no ha sido aceptado, tiene un ataque de nervios diciéndoles a sus amigos que todo tiene que ser ‘realista’. La verdad es que está enfadado con Lucas por *Episodio I*, Thomas fue uno de los que estuvo guardando la fila durante semanas para luego tener una decepción de ese calibre. Con su *fan film* pretende hacer la película de *Star Wars* que Lucas no supo hacer. Al final lo acaban y a modo de conclusión Thomas mirando a cámara, en 4:3, dice que los *fan films* están hechos para divertirse sin importar lo que digan otros fans. Las partes de ficción dentro del *fan film* son en 16:9.

- Formato cinematográfico: medimetraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este medimetraje es de 53 minutos. Guion original escrito por Chris Hanel y Steve Phelan.
- Género: drama.
- Relación con el canon: fan film posmoderno que hace una crítica a los derroteros que la franquicia está tomando en ese momento. Es un vídeo sobre el impacto cultural de la saga en lo popular, las espadas como icono de la franquicia aparecen en otro momento, también hay guiños visuales a *The Matrix* (The Wachowski Brothers, 1999).
- Nivel de profesionalidad: pieza *semipro* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción. Con un perfil de producción medio, casi todas

las labores las hacen los directores. La finalidad es hacer un homenaje pero desde la crítica. La pretensión es seria.

17.8.2.4.- *Your Lightsaber and You* (Ehren Ziegler, 2002).

Falso documental educativo en el que una voz en off narra a la vez que va indicando las precauciones que hay que tener en el manejo de sables láser. Timmy ha fabricado su propio sable láser y sale con dos amigos a al bosque a “jugar” con este. A medida que son más diestros con el arma, la voz en *over* les va indicando lo que tienen que hacer. Entre juegos una desaparece y se convierte en una especie de espíritu, los dos restantes empiezan a luchar hasta que Timmy pierde una mano.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 9:16 minutos. Guion original escrito por Ehren Ziegles y Kimberly Tubbs.
- Género: falso documental.
- Relación con el canon: *fan film* posmoderno paródico que juega con la espada láser como valor icónico de la cultura contemporánea. Al desubicar una espada láser ‘real’ fuera de su contexto e insertarla hoy día es una fantasía contemporánea.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur con un perfil de producción bajo. La finalidad es hacer un homenaje. La pretensión es paródica.

17.8.2.5.- *Broken Allegiance* (Nick Hallam, 2002).

Tras la batalla de Yavin en la que los rebeldes han destruido la Estrella de la muerte el Emperador ordena a Vader que encuentre al piloto que ha conseguido tal hazaña. Para tales efectos el señor del Sith ha estado entrenando a dos aprendices que no están muy contentos con su posición dentro del Imperio y huyen. Tras los inútiles intentos de los soldados por detenerlos Darth Vader contrata a Korbain Thor, un cazarrecompensas, para que se los atrape. Este los sigue hasta un planeta donde se inicia una batalla en la que los aprendices derrotan a Thor y se hacen pasar por este para tender una emboscada a los delegados de Vader y poder huir tranquilamente del planeta. Al final Ruan y Calis son pareja y están esperando un niño.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 23 minutos. Guion original escrito por Nick Hallam y Sudheera Kuruppu.
- Género: ciencia ficción- acción.
- Relación con el canon: *fan film* serio que bordea lo canónico que se sitúa en el universo original pero que funciona como universo expandido. Es una recontextualización que rellena huecos entre *Episodio IV* y *Episodio V* por lo que es una intercuela. Los créditos iniciales que tienen la misma estructura que las películas de la franquicia la sitúan una semana antes de la segunda película citada. Es también una expansión de la línea temporal y una refocalización en personajes del universo que en este caso sirve para explicarnos parte de la historia de Vader entre las dos películas citadas. Hay un leve cambio de género narrativo hacia la acción.
- Nivel de profesionalidad: pieza *pro-am* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción, con un perfil de producción alto para la época en que está realizado. Utiliza animaciones por ordenador para las escenas de naves y escenarios CGI insertados por croma. La finalidad es hacer un homenaje pero es un caso claro de apropiación del texto por parte de los fans. La pretensión es seria.

17.8.2.6.- *Run Leia Run* (Adam Bertocci, 2003).

Este cortometraje es un *mashup* de *Episodio V* y *Run Lola Run* (Tom Tykwer, 1998). En la película de Tykwer, Lola debe conseguir 100.000 Marcos alemanes para que su novio, un delincuente de poca monta, pueda devolvérselo a un jefe mafioso. La carrera de Lola se repite tres veces y en cada una de ellas variará un pequeño detalle que dará como resultado un final diferente. En este *fan film* Lola es Leia y debe conseguir 100.000 créditos para evitar que congelen a Han en carbonita. La princesa hará tres veces el recorrido: en el primero le pedirá el dinero a Bail Organa, su padre adoptivo; la segunda vez a su padre real, Darth Vader; y por último a Tarkin. En cada uno de los recorridos las pequeñas variaciones consisten en encuentros con personajes de la saga con un pequeño flashback de cada uno. Al final Leia consigue salvar a Han.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación por Flash, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 16 minutos. Este guion es un *mashup* de las películas citadas escrito por Adam Bertocci.
- Género: acción.
- Relación con el canon: *fan film* posmoderno que juega a fusionar narrativas sin que ninguna pierda sus referencias reales, los personajes de la saga son tal cual por lo que se produce una dislocación. Es una fantasía contemporánea inserta en el universo original, adoptando en género narrativo de la película de Twyker
- Nivel de profesionalidad: pieza amateur con buen acabado técnico, de realización y de posproducción, con un perfil de producción medio-bajo. La finalidad es hacer rendir tributo a ambos filmes y fusionar ambos textos. La pretensión es paródica.



Fig. 87.- Imágenes de *Run Leia Run* (Adam Bertocci, 2003) y *Knightquest* (Joseph Monroe, 2001).

17.8.2.7.- *Backyard Intergalactic Love Story* (James Monegan, 2004).

Bryan y Frank son dos fans de *Star Wars* que también tienen en común un interés romántico por Stacy, otra fan de la saga que reproduce escenas de las películas con figuras de acción. Frank quiere hacer un *fan film* que es poco más que un enfrentamiento entre un Sith y un Jedi en un planeta que es idéntico al patio trasero de su amigo. Sin embargo, Bryan quiere hacer algo más dramático que vaya más allá de la mera pelea. Aunque el *fan film* no es más que una mera excusa para intentar relacionarse con Stacy. El *fan film* que ruedan es *Star Wars- Episode 3,141516...: The Random Menace* y lo único que muestra es la pelea de sables láser entre esos dos personajes canónicos por su aspecto. A nivel de realización se crea un discurso diferenciado entre la ficción y la realidad, la primera se muestra en 16:9 y la segunda en 4:3.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 19 minutos. Guion original escrito por James Monegan.
- Género: Comedia romántica.
- Relación con el canon: *fan film* posmoderno que busca mostrar la otra cara de los *fan films*. Es un video sobre el impacto cultural de la saga en la vida cotidiana de los fans, las espadas como icono de la franquicia aparecen en otro momento. Es una crítica sobre lo reduccionista, narrativamente hablando, que son muchas de las fan producciones sobre la saga creada por George Lucas.
- Nivel de profesionalidad: pieza amateur con un nivel de producción medio-bajo, casi todas las labores las hacen los directores. La finalidad es divertirse. La pretensión es paródica.

17.8.2.8.- *Star Wars Help Desk* (Mike Kane, 2004).

En un supuesto centro de recepción de llamadas de la Estrella de la muerte uno de los operarios atiende a las preguntas de un periodista en lo que parece un publinreportaje. Rodado como si fuese un factual incluye imágenes de archivo de la cámara de vigilancia. Se hacen referencias sobre la primera película cuando llaman al trooper para decirle que tienen el rayo tractor desactivado o a George Lucas para hacer una consulta sobre el guion de *Episodio III*.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 3:57 minutos. Guion original escrito por Mike Kane.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: es un *fan film* paródico que existe un reajuste la moralidad mostrando la cara amable de un arma de destrucción masiva de un emperador inhumano y un cambio de género hacia la comedia.
- Nivel de profesionalidad: pieza semipro con buen acabado técnico, de realización y de posproducción. Con un perfil de producción medio. La finalidad es hacer un homenaje pero desde la parodia. La pretensión es paródica.

17.8.2.9.- *Revelations* (Shane Felux, 2005).

Mediometrage situado un año antes de la Batalla de Yavin. Zhanna, una de las manos del emperador en eterno conflicto con Vader, va detrás de un artefacto que parece tener información importante. Zhanna se hacía valer hasta hace poco de Taryn, una Jedi al servicio del Imperio que tiene visiones sobre el futuro de las personas con las que entra en contacto, pero que esta vez va por libre en busca de su hermana que es la última que sabe el paradero del artefacto deseado por el Imperio. Taryn se valdrá de dos rebeldes para conseguir el artefacto sin saber que su hermana está presa de Zhanna. Todos coincidirán en un templo Jedi derruido y activarán el Holocron, el artefacto deseado, que no es más que una base de datos de Jedis pero que a través del cual descubrirán que había una orden secreta dentro de la orden que se dedicaba a matar a caballeros Jedis con la capacidad de ver el futuro. Tras un combate con espadas láser Zhanna se lleva el Holocron para entregárselo al Emperador, pero Vader ha infiltrado dos de sus secuaces entre los acompañantes de la Sith y se hace finalmente con dicha base de datos. Por su lado Taryn, su hermana y los rebeldes que la han acompañado se unen a la rebelión. En este *fan film* se presenta la disolución del Senado.

- Formato cinematográfico: mediometrage de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 47 minutos. Guion original escrito por Dawn Cowings y Sarah Yaworsky.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es un *fan film* ambientado en el universo original, serio y que bordea lo canónico. Es una expansión de la línea temporal y una recontextualización que trata de rellenar huecos, explicar cómo desaparecieron los Jedi, la disolución del Senado y la formación del ejército rebelde, entre *Episodio III* y *Episodio IV*, del que es una intercuela. A pesar del intento canónico, al haberse estrenado antes de *Episodio III*, plantea una serie de afirmaciones que luego son incongruencias, pero que por la apertura de estos textos puede ser más o menos aceptada.
- Nivel de profesionalidad: mediometrage *pro-am* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción. Las escenas de batalla de naves espaciales tienen la misma calidad que algunas películas de la época, utilizan fondos en 3D

animados como fondos en los que existe una interacción entre los personajes y estos. Con un perfil de producción alto. En 2005 ganó el premio a la mejor película en el Balticon Film Fest, ese mismo año en el Star Walking Film Festival ganó en varias Categoría desde producción a interpretación y, también, el premio al mejor *fan film* en el MassBay Festival. La finalidad es hacer un homenaje pero es un caso claro de apropiación del texto por parte de los fans. La pretensión es seria.

17.8.2.10.- *Versus* (Nicolas Santini, 2005).

Fan film situado entre *Episodio II* y *Episodio III*, es una pieza de enfrentamiento entre un Jedi y un Sith pero desde un punto de vista dramático y trascendental en lo que menos importa son los efectos especiales. Darius es un Jedi que ha perdido a su mejor amigo Kamee en una trampa tendida por un Sith sin nombre. Un tiempo después vuelve a tener un enfrentamiento con dicho Sith en el que sus sentimientos aflorarán y se dejará llevar por la ira. Tras derrotarlo Darius sufrirá una transformación física que le oscurecerá la mitad de su cara como símbolo de haberse pasado al lado oscuro.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de dieciocho minutos. Guion original escrito por Nicolas Santini.
- Género: drama - acción.
- Relación con el canon: es un *fan film* ambientado en el universo original. Pero lo podemos considerar como universo expandido por no interferir en la trama principal, eso permite licencias como el desplazamiento del género narrativo hacia el drama y la acción.
- Nivel de profesionalidad: medimetraje *pro-am* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción. Los actores son deportistas de alguna disciplina relacionada con las artes marciales. La finalidad es realizar un homenaje y la pretensión es seria.

Pertenece a la categoría de pornografía F/X aunque con un alto contenido dramático.

17.8.2.11.- I.M.P.S. *The Relentless* – Chapter 1: Davenport Gateway (Eric Hilleary, Nathan Pata and Dave Max, 2005).

I.M.P.S. (Imperial Military Personnel Stories) es el relato de un escuadrón de soldados imperiales que patrullan por los planetas como parte de una gran fuerza militar. Una voz en off habla sobre el músculo militar del Imperio que lo utiliza para salvaguardar la paz en la galaxia. En esta entrega se sigue a uno de esos escuadrones haciendo el turno de noche por los bajos fondos de Davenport Gateway guiados por una oficial. Allí perseguirán a unos traficantes de peluches e intervendrán en una pelea entre Predators y Aliens.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de veintiún minutos. Guion original escrito por Eric Hilleary, Dave Max y Caleb Skinner.
- Género: acción.
- Relación con el canon: es un *fan film* ambientado en el universo original. Pero lo podemos considerar como universo expandido por no interferir en la trama principal, eso permite licencias como el desplazamiento del género narrativo hacia la acción y una refocalización en personajes secundarios, en este caso las tropas imperiales.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción. Cuenta con una página web desde donde se distribuyen los capítulos y está disponible toda la información sobre este *fan film*. El narrador principal es Peter Cullen un reputadísimo actor de doblaje conocido por poner voz a varios personajes de la franquicia de *Transformers*. La finalidad es realizar un homenaje y la pretensión es seria.

Pertenece a la categoría de pornografía F/X.

Forma parte de una serie con tan solo dos capítulos por el momento.

17.8.2.12.- *Reign of the Fallen* (David McLeavy, 2006).

Fan film ubicado muy posteriormente a *Episodio VI* pero sin necesidad de tener que estar en un punto concreto de la cronología, es más bien un cuento dentro del universo de *Star Wars*. Erik y Jaren son los dos aprendices de del maestro Oram Bren.

El Jedi debe decidir cuál va a ser su sucesor y líder de la ciudad de Prias, que ha renunciado al uso de la tecnología. Bren escoge a Jaren por encima de Erik; esa misma noche sufren el ataque de dos Sith, el elegido tiene un sueño por el que se le da a entender que a las afueras de la ciudad hay un arma que les ayudará a protegerlos. Bren le da permiso para irse y mientras conecta el escudo de energía para protegerse de los Sith y Erik encuentra un cristal de sable láser perteneciente a un Sith y lo sustituye por el de su espada. En las afueras de la ciudad Jaren se encuentra con el espíritu de un Sith que le dice que su compañero se ha pasado al lado oscuro y que la ciudad será pasto de las llamas. Finalmente los Sith atacan en masa a la ciudad, matan al maestro Jedi, destrazan la villa y asesinan a todos sus habitantes. Jaren llega tarde y lo único que le queda es enfrentarse a Erik ya convertido en Sith.

- Formato cinematográfico: medimetraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este medimetraje es de 55 minutos. Guion original escrito por el director.
- Género: ciencia ficción - drama.
- Relación con el canon: es un *fan film* ambientado en el universo original. Pero lo podemos considerar como universo expandido por no interferir en la trama principal, eso permite licencias como el desplazamiento del género narrativo hacia el drama.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am* con acabado profesional. Cuenta con una página web desde donde se distribuye y está disponible toda la información sobre este *fan film*. La finalidad es realizar un homenaje y la pretensión es seria.

17.8.2.13.- *Dark Resurrection Vol.1* (Angelo Licata, 2006).

Este *fan film* tiene lugar siglos después de *Episodio VI*, trata de como el maestro Jedi inicia la búsqueda obsesiva de la ciudad de Eron la cual le otorgará un conocimiento infinito a aquel que la encuentre. A lo largo de su investigación mueren muchos aprendices, motivo por el cual es expulsado de la orden Jedi. Años después no solo parece haber burlado a la muerte sino que conoce el paradero de la ciudad y lleva consigo un aprendiz y un ejército similar al del Imperio; pero ha habido un gran cambio: se ha convertido en un Sith. El consejo Jedi envía al maestro Zui Mar y Hope, su

padawan, para evitar que Sorran consiga descifrar el misterio de la ciudad de Eron. Una vez en el planeta el Sith mata al Jedi. Hope en el intento de revivirlo abre las puertas de Eron y muestra todo su poder. Esta película es la primera parte de una trilogía, de la que por ahora tan solo hay dos partes filmadas. Este *fan film* tiene dos elementos interesantes que reescriben el universo *Star Wars*: los títulos de crédito son escenas del montaje de una espada láser y la protagonista real de la historia es la Fuerza, de la que tanta se habla en el canon pero que realmente nunca se acaba de vislumbrar realmente qué es.

- Formato cinematográfico: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este largometraje es de 61 minutos. Guion original escrito por el director.
- Género: ciencia ficción.
- Relación con el canon: es un *fan film* ambientado en el universo original. Pero lo podemos considerar como universo expandido por no interferir en la trama principal. Los referentes que lo vinculan son el desarrollo del concepto de la Fuerza, y las estructuras sociales ligadas a los Jedi.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am* con acabado profesional. El director y guionista es dentista de profesión, y el villano está interpretado por su padre. Cuenta con una página web desde donde se distribuyen los capítulos y está disponible toda la información sobre este *fan film*³⁹⁷. La finalidad es realizar un homenaje y la pretensión es seria.



Fig. 88.- Imágenes de *Dark ResurrectionVol.1* (Angelo Licata, 2006) y *Versus* (Nicolas Santini, 2005).

³⁹⁷ [Consulta 14.07.2015] <http://www.darkresurrection.com/it/>

17.8.2.14.- *The Emperor New Clones* (Darren Scales, 2006).

Largometraje que parodia el universo de las dos trilogías reescribiendo *Episodio III*. Los cambios son significativos aunque la línea argumental es la misma, en esta película coinciden gran parte de los personajes de la saga pero se incide en las bromas que se puede hacer con cada uno de ellos. Por ejemplo Anakin Skywalker está casado con Padmé y tiene a los dos hijos Luke y Leia, su vida de familia es representada como una sitcom y Leia como una adolescente insoportable; el Emperador que pretende gobernar el universo y exterminar a la orden Jedi no tiene más que problemas con los obreros de la construcción de la Estrella de la muerte y Han Solo tiene como copiloto a su propio hijo que viste exactamente igual. Hay referencias de todo tipo a las seis películas de la saga.

- Formato cinematográfico: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este largometraje es de 74 minutos. Guion original escrito por el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: esta parodia tiene como principal práctica el cambio de género narrativo hacia la comedia. Para que opere dentro de esos códigos utiliza de referencia los vestuarios, las armas, vehículos, vocabulario, escenarios y personajes, se construyeron escenarios a tal efecto.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am*. Utilizan todo tipo de técnicas de posproducción, el vestuario el atrezzo y la construcción de escenarios indican unas competencias en el ámbito audiovisual. La finalidad es realizar un homenaje y la pretensión es paródica.

17.8.2.15.- *The Knudson Menace* (Terry Matalas, 2007).

Este *fan film* es un falso reportaje sobre Curtis Knudson, un fan de *Star Wars* que cada día hace un *fan film* para enviarlo a un concurso. Los promotores de la competición son los que van mostrando estos videos, que por lo general son malos con títulos redundantes y con una producción nefasta. La cosa se complica cuando la hermana de Curtis empieza a enviar sus propios *fan films*, el primero es una entrevista tipo Talk Show a Chewbacca, interpretado por su perro, cuando el hermano se entera ese mismo día envía otro video escondiendo al perro y así sucesivamente hasta que los

vecinos los graban peleándose con sable de luz de juguete. Los promotores están hartos de tanto video diario sin ningún tipo de calidad.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 9 minutos. Guion original escrito por el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: *fan film* posmoderno que se burla del estándar de gran parte de los *fan films* que hay en Internet. Es un video sobre el impacto cultural de la franquicia y de los *fan films* como moda. Los referentes icónicos aparecen en esos *fan films* inexistentes.
- Nivel de profesionalidad: pieza *semipro* con buen acabado técnico, de realización y de posproducción. Que juega con la calidad de la imagen de video para contrastar los que está dentro y fuera de la ficción. Con un perfil de producción medio, casi todas las labores las hacen los directores. La finalidad es hacer un homenaje pero desde la crítica. La pretensión es paródica.

17.8.2.16.- *Ferocity* (Eric Whiteley, 2012).

Cortometraje ganador del 10th Annual Lightsaber Choreography Competition (LCCX) Se trata de un combate coreografiado con sables láseres a tres bandas con la canción “Sweet Dreams” interpretada por Marilyn Manson de fondo. No tiene narrativa alguna ni excusa para la el enfrentamiento y los tres protagonistas no van disfrazados de Jedi, ni Sith ni nada relacionado con la saga.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:57 minutos. No tiene guion, tan solo coreografía.
- Género: acción.
- Relación con el canon: aquí la única referencia a *Star Wars* son las espadas láser con las que combaten los contendientes y el uso de la Fuerza para mover objetos. Es una transposición diegética que traslada el texto a nuestro ámbito

social y temporal. Es también una personalización de los realizadores en dos personajes con las capacidades que tienen los Jedis y los Sith.

- Nivel de profesionalidad: Es un cortometraje *pro-am*. Tanto la posproducción como la realización así como la coreografía son impecables. La finalidad que esta pieza es participar en la convocatoria de la que resultó ganadora. La pretensión es realizar un tributo.

Pertenece a la categoría de pornografía F/X.

17.8.2.17.- *White Armour* (James Isacson y Corie Mills, 2015).

Cortometraje realizado al estilo de los factuales estadounidenses y con una realización parecida a la de un reality show de la MTV a esto le ayuda a que los créditos iniciales sean como un cómic del que van pasando páginas y una banda sonora de rock y hip hop. En esta pieza se siguen las andaduras del escuadrón de reconocimiento 1919, que tiene como misión principal encontrar la fuente de origen del virus Black Wing, desarrollado por los rebeldes, y exterminar a todos los que encuentren a su paso. Es un *fan film* violento con un punto gore en el que aparece sangre salpicando y ejecuciones. En el último plano del corto se ve como uno de los rebeldes asesinados por los troopers se convierte en zombi.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 17:13 minutos. Es un guion original escrito por los directores del cortometraje.
- Género: acción.
- Relación con el canon: podemos considerarlo como universo alternativo por no interferir en la trama principal. Es una visión personal y actualizada de los realizadores sobre estos personajes de la franquicia, eso permite licencias como el desplazamiento del género narrativo hacia la acción y una refocalización en personajes secundarios, en este caso las tropas imperiales.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur financiado a través de *crowdfunding* en la plataforma Kickstarter con buena realización pero unos efectos especiales muy por debajo de cómo se están realizando en 2015. La finalidad es realizar un homenaje y la pretensión es seria.

17.8.2.18.- *Star Wars: The Force Awakens Fan Film* (Fred Salmon, 2015).

Fan film sobre la expectación creada en torno a *Episodio VII* y el Sith que ha aparecido en los tráilers con la espada nueva. Se trata de un gag sin trama en la que un Jedi y un Sith se enfrentan en un bosque, el segundo con el sable mencionado. En un cambio de plano vemos como un chico se queda mirando a otros dos que están peleándose con unas ramas de árbol, este pasa de largo. En otro cambio de plano continúa la pelea con sables láser. Cuando acaban de jugar se van doloridos.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:13 minutos. Es un guion original sin guionista acreditado.
- Género: acción - comedia.
- Relación con el canon: las referencias a *Star Wars* son las espadas láser con las que combaten los contendientes, las túnicas y el uso de la Fuerza para mover objetos. Es una transposición diegética que traslada el texto a nuestro ámbito social y temporal. Es también una personalización de los realizadores en dos personajes con las capacidades que tienen los Jedis y los Sith.
- Nivel de profesionalidad: Es un cortometraje *pro-am*. La finalidad es realizar un homenaje basado en la expectación y la pretensión es paródica.

Pertenece a la categoría de pornografía F/X.

17.8.2.19.- *The Good, The Bad and the Ugly* (Calvin Evans, 2015).

Mashup de *El Bueno, el feo y el malo* (Sergio Leone, 1966) con personajes de *Star Wars*. En esta parodia Han Solo es el bueno, Greedo el feo y Boba Fett el malo. Se reproduce exactamente la escena final de la película de Sergio Leone cuando los tres personajes coinciden en el cementerio donde supuestamente está el oro que persiguen. En un momento Han abre una tumba y aparece un camisa roja de *Star Trek* muerto. Abren y cierran con unos títulos de créditos similares a los del western con la música de la banda sonora compuesta por Ennio Morricone.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 6:25 minutos. Es un guion adaptado por Eric Shoen.
- Género: western - comedia.
- Relación con el canon: se trata de una fantasía, no contemporánea, western. Ubicando tres personajes de la saga galáctica relacionados entre ellos como los tres protagonistas del film de Leone. Se produce una trasposición diegética transportando dichos elementos a un género clásico del cine y por tanto un cambio de género narrativo y una dislocación de los personajes protagonistas.
- Nivel de profesionalidad: Es un cortometraje *pro-am*. La finalidad es realizar un homenaje y la pretensión es paródica.

17.8.2.20.- *Star Wars: TIE Fighter* (Paul Johnson, 2015).

Los Tie Fighter son los cazas de combate del Imperio, este *fan film* plantea la posibilidad de qué hubiera sido de *Star Wars* si hubiese sido una serie de anime japonés de los años ochenta. El cortometraje se inspira en la estética de franquicia de animación *Robotech* y la película *Venus Wars* (Yoshikazu Yasuhiko, 1989) tomando como referencia el videojuego *TIE Fighter* (LucasArts, 1994). La trama que desarrolla es sencilla; una sonda enviada por el Imperio detecta en el espacio una flota de naves rebeldes, inmediatamente envía la señal a un escuadrón de destructores imperiales que hay en la zona, el oficial al mando ordena atacar a los rebeldes. La batalla se desarrolla en dos partes: en la primera se enfrentan los cazas de ambos mandos y en la segunda las naves estelares. Finalmente la flota rebelde acaba destrozada. Esta batalla sirve como excusa para ver el destructor imperial por dentro y el mecanismo de funcionamiento de los cazas. En esta pieza no hay diálogo sino un tema musical instrumental de fondo.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación en el cual se estiliza la franquicia con un estilo anime, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 6:25 minutos. No hay guionista acreditado pero es un guion original del director.
- Género: acción-*mecha*.
- Relación con el canon: se puede situar este *fan film* dentro de un universo expandido, lo cual permite un cambio de género narrativo a la acción y el *mecha*, género del anime japonés predominado por robots. Hay una refocalización en unos personajes que no suelen tener ni siquiera un nombre

adjudicado pero que están presentes en las tres películas y un reajuste de la moralidad por dar protagonismo a los villanos de la franquicia.

- Nivel de profesionalidad: Es un cortometraje *pro-am*. La finalidad es realizar un homenaje y la pretensión es seria.

18.- El discurso convergente de los *fan films* ambientados en la Tierra Media.

“The Lord of the Rings is a fan film and Peter Jackson can’t deny it.

He just got the rights to do it. That’s the difference”

Chris Hanel – Director de *The Formula*. (en Hudgens, 2012)

Este tercer bloque de análisis está dedicado a uno de los universos de ficción más complejos: la Tierra Media, creada por J.R.R. Tolkien. El universo original, el del texto primario, abarca una serie de obras de ficción, narrativas y no narrativas, que configuran las leyes a partir de las cuales este se organiza.

El *fandom* de las novelas, principalmente de *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*) estaba muy asentado cuando a principios del siglo XXI se estrena una trilogía cinematográfica que adapta dicha novela, lo cual reactiva el interés sobre el texto primario a la vez que se genera un *fandom* de segundo orden. Esto ha repercutido en la visión que ambos *fandoms* tienen de la Tierra Media y en el nacimiento del *fan film* como práctica vinculada a este segundo *fandom* que tiene que adoptar ambos textos, primario y secundario, para poder llevar a cabo sus producciones. Por estas razones la estructura de este capítulo va a sufrir pequeñas variaciones. Se va a suprimir el apartado dedicado al universo expandido, porque es prácticamente inexistente e irrelevante, y se va a hablar del canon en los dos grupos de textos de referencia.

18.1.- Introducción.

La Tierra Media es una subcreación³⁹⁸ de J.R.R. Tolkien que se sustenta principalmente en cuatro obras: *El Hobbit* (*The Hobbit*, 1937), *El señor de los Anillos*

³⁹⁸ Fue precisamente J.R.R. Tolkien el que aplicó el prefijo sub para la creación y distinguir de la creación de Dios *ex nihilo* (Wolf, 2012:6).

(*The Lord of the Rings* 1954-1955)³⁹⁹, *El Silmarillion* (*The Silmarillion*, 1977) y *Las aventuras de Tom Bombadil* (*The Adventures of Tom Bombadil*, 1962). Como se verá en el apartado dedicado al canon estos textos están secundados por otros que describen el espacio geográfico e histórico de esta ficción. Aunque el rasgo distintivo de este universo es que está escrito como si fuese verdadⁱ (Caldecott, 2007: 31), todo es cierto de acuerdo con las leyes por las cuales se fundó este mundo y que el autor inglés estuvo desarrollando a lo largo de toda su vida. De la que *TLOTR*, su obra más popular y puerta de entrada para este universo, es “un breve episodio de la historia y sobre una pequeña parte de la Tierra Media, rodeadas por la penumbra de ilimitadas extensiones del tiempo y el espacio” (Caldecott, 2007: 32). Toda la obra ficcional de Tolkien actúa en ese sentido, todo está cargado de un tono histórico, desde las relaciones de parentesco entre los personajes a las costumbres de la vida cotidiana de una raza, etc. La amplitud del universo propuesto por Tolkien es muy basta y basada en la oralidad, los personajes transmiten de unos a otros su conocimiento a través de la palabra hablada, el lector es tan solo un mero testigo de dicha acción. Lo mismo sucede con el propio escritor, que confiesa en el prólogo de *TLOTR* que tanto esta obra como *El Hobbit* provienen del *Red Book of Westmarch* un manuscrito ficcional escrito por los hobbits y que Tolkien toma como punto de referencia para sus escritos.

El universo de la Tierra Media tiene un trasfondo nostálgico en cuanto a valores sobre la preservación de todo aquello que constituye los rasgos de lo inglés. En ese aspecto tuvo mucho peso que el autor fuese como soldado a la Primera Guerra Mundial y al volver a Inglaterra se encontrase una ciudad transformada e industrializada (Saler, 2012: 166). *The Hobbit* recupera la idea de la Comarca en la que viven los hobbits, unos seres afables muy ligados a la tierra donde viven, vinculada a la de Little England, un concepto que hace referencia a una Inglaterra rural idealizada apartada de los excesos de la modernización. De ahí trasciende los aspectos nacionalistas y estéticos de sus obras, como ya se verá en el apartado 18.4, la voluntad de Tolkien es crear una mitología para el pueblo inglés, que no británico, para lo cual se fundamenta en lo que Wolf denomina como “invention” (2012:34), creando unas diferencias en aspectos como la historia, geografía, biología, lenguaje, etc. entre el mundo primario y el secundario, marcando el estado de ficción y credibilidad, es decir, dándole profundidad a ese mundo.

³⁹⁹ Publicado en tres partes.

18.2.- Las novelas que constituyen la Tierra Media y sus adaptaciones cinematográficas.

Como se ha adelantado en el apartado anterior, cuatro son las narrativas de ficción principales a partir de las cuales podemos acceder a esta subcreación y sus premisas son las siguientes:

El Hobbit es la historia de Bilbo Bolson, un hobbit de la Comarca, que es reclutado con engaños por Gandalf, el mago gris, como ladrón para que ayude a unos enanos a recuperar el tesoro de unos antepasados suyos arrebatado por el dragón Smaug. El viaje de Bilbo hacia la montaña Solitaria es la de un ser que nunca ha salido de su casa y que no ha tenido antes intención de hacerlo. Esta primera novela concebida como un cuento para los más jóvenes ofrece una primera panorámica sobre la Tierra Media: razas, lenguajes, costumbres e historia. Se le da importancia también a la geografía, no solo por el mapa que abre el volumen sino por la narración que va indicando por donde transitan, qué características tiene cada espacio y lugar visitado. En principio *El Hobbit* no iba a formar parte de este universo (Saler, 2012: 172), por lo que una parte del libro se reescribe para que encaje con *TLOTR*. Es un caso de retrocontinuidad que trata de construir un universo ficcional más estable modificando textos que han aparecido previamente para que tengan una continuidad con textos aparecidos posteriormente. En el caso de *El Hobbit* se trata del capítulo 5, “Riddles in the Dark”⁴⁰⁰, en el que Bilbo cae en una caverna poblada por un lamentable personaje que se hace llamar a sí mismo Gollum. El hobbit halla por casualidad un Anillo, propiedad de este ser, y después de un encuentro con él se lo queda tras un juego de adivinanzas. El Gollum enfurece por la pérdida del objeto y Bilbo sale de la cueva utilizando el Anillo, que le da la capacidad de ser invisible, la cual le permitirá más adelante burlar al dragón que tienen que derrotar.

Dicho Anillo es el desencadenante de *El señor de los anillos*. Han pasado muchos años desde que Bilbo volviera a la Comarca poseyendo todavía la joya en cuestión. Tras una fiesta de cumpleaños en la que se despide de sus vecinos, el anciano Bilbo pasa todas sus propiedades, incluido el Anillo, a su sobrino Frodo. Gandalf reaparece para avisar a este joven hobbit de que el Anillo tiene una historia detrás y que supone un gran peligro para la estabilidad de la Tierra Media. El Anillo fue forjado por

⁴⁰⁰ Tal y como se indica en las notas al texto de la edición de 2006 publicada por Harper-Collins.

Sauron, la encarnación del mal en la Tierra Media, para controlar otros Anillos forjados por otras razas, tal como reza la primera página de cualquiera de las ediciones de este libro:

Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie.

Tras el renacimiento de Sauron este quiere volver a poseer el Anillo por lo que manda hordas de orcos en su busca, mientras ejércitos de estos seres se dedican a la conquista de la Tierra Media devastando las poblaciones allá por donde pasan. Gandalf encargará a Frodo que lleve el Anillo hasta las tierras de los elfos para decidir que se hará con él. Este irá acompañado por otros hobbits, pero el Anillo es una carga espiritual que arroja la voluntad de posesión hacia él por encima de cualquier otro sentimiento. Los Nazgul, unos servidores de Sauron, siguen la pista del hobbit. Pero con la ayuda de Aragorn llegan al reino de Elrond donde tiene lugar un consejo que reúne a todas las razas de la Tierra Media y en el que Frodo se ofrece para llevar el Anillo al monte del Destino para destruirlo. Al hobbit le acompañarán: los otros tres con los que empezó la aventura, Sam, Merry y Pippin; dos humanos, Aragorn y Boromir; un elfo, Légolas; y Gimli, un enano. En la primera parte del camino sufren un ataque de orcos en el que muere Boromir y se separa a la Compañía del Anillo: Frodo y Sam siguen el camino para destruir el Anillo por su cuenta; Merry y Pippin son secuestrados por los orcos pensando que son los dos anteriores; y Aragorn, Legolas y Gimli van detrás de estos para rescatarlos; Gandalf los acompañará más adelante.

Una vez el grupo se ha dividido, Sam y Frodo continúan un largo y pesado camino, sobre todo para el segundo, ya que el influjo del Anillo hace mella en su persona. Entretanto, el Gollum se convertirá en un extraño compañero de viaje que lleva siguiéndolos casi desde el inicio de la aventura, aunque en un principio intenta

arrebatárles de manera violenta el que fue su Anillo; más tarde se encarga de guiarlos por Mordor sin ser detectados. Pero Gollum aún intentará un par de veces más obtener ese objeto tanpreciado que fue suyo. Los otros dos grupos vuelven a encontrarse, pero la misión de estos será principalmente ayudar a los humanos en dos frentes contra los orcos, en el abismo de Helm y en las minas Tirith, donde Aragorn es proclamado Rey. Frodo, con la ayuda de Sam, llega a su destino para destruir el Anillo y a Sauron y su ejército. Pero, cuando Frodo y el resto de hobbits vuelven a la idílica Comarca, esta ha sufrido un cambio, ha empezado a industrializarse de la mano de Saruman, un mago abducido por Sauron.

El Silmarillion, publicado tras la muerte de Tolkien, narra el origen de la creación de Arda, mundo en el que está contenida la Tierra Media, y el nacimiento de las razas que en esta habitan. Son unos escritos que el autor estuvo desarrollando “entre los veinticuatro y los ochenta y un años de edad” (Jeffery, 2007: 165); es el trabajo de toda una vida que comprende el trasfondo histórico tanto de *TLOTR* como de *El Hobbit*. En esta se desarrollan un número de historias que hablan del pasado de la Tierra Media, además de un apéndice que hace las veces de árbol genealógico en el que se nos indica quién es y de dónde descende cada uno de los personajes; un glosario de razas y lugares; y unos anexos sobre la pronunciación y la etimología de las lenguas de la Tierra Media. Entre las narrativas principales que destacan en este volumen están:

- La creación de Arda a través de la música de los Ainur.
- La leyenda de Beren y Lúthien. Una historia de amor entre una elfa y un humano en la que el padre de ella le pide a él que recupere un Silmaril, un mineral mitológico, de las manos de una bestia para concederle la mano su hija. Es un relato que es mencionado en *TLOTR* y representa el heroísmo en este universo.
- La historia de Túrin Turambar. Un relato que vuelve a aparecer en *Los hijos de Hurin* y *Historia de la Tierra Media*.
- La caída de la ciudad elfa de Gondolin a manos de Morgoth y su ejército Balrogs, orcos, dragones y lobos.
- La travesía de Eärendil.
- La Guerra de la Cólera que tiene lugar tras la llegada de Eärendil a Valinor representando a los elfos y a los hombres para pedir ayuda en la guerra contra

Morgoth. Este conflicto es clave para entender el devenir posterior de la Tierra Media, enfrenta al ejército de Valinor contra el de Morgoth.

Las aventuras de Tom Bombadil es un poema que sirve de muestrario de algunos de los seres que pueblan la Tierra Media. Este se inicia con una descripción de Tom para más adelante centrarse en una serie de encuentros con personajes como Baya de Oro, el viejo Hombre-Sauce, un viejo Tejón y un Tumulario que tratan de atraparlo, pero lo evita utilizando el poder de su voz y su retórica. A la mañana siguiente se invierten los papeles siendo él el que atrapa a Baya de Oro para convertirla en su esposa. Estos hechos son previos al encuentro de Tom con los hobbits en *TLOT*R.

El universo de Tolkien ha sido adaptado al cine de manera ocasional, el universo desarrollado es amplio y complicado de llevar a la gran pantalla⁴⁰¹. De toda su obra solo han sido llevadas al universo audiovisual *El Hobbit* y *TLOT*R. *The Hobbit* fue adaptada por primera vez en 1966 por Gene Deitch en un cortometraje de animación checo de doce minutos con el mismo nombre. En 1977 llega una *tv movie* musical animada más o menos fiel al texto original dirigida por Jules Bass y Arthur Rankin Jr. en la que se mantiene el nombre original. En 1978 Ralph Bakshi, uno de los directores independientes de animación más reputados del momento, dirige la primera adaptación cinematográfica de *TLOT*R, manteniendo el nombre de la obra en una película que utiliza la técnica de la rotoscopia, consistente en filmar primero con actores y luego crear la animación a partir de esas filmaciones. En esta película, que se quedó sin una continuación que cerrará el relato, se adaptan *The Fellowship of the Ring* y la primera mitad de *The Two Towers*. A pesar de que no hubo una secuela, Jules Bass y Arthur Rankin Jr dirigen una segunda parte no oficial a la película de Bakshi con el mismo tono musical que la versión de *The Hobbit* de 1977. En 1985 Vladimir Latyshev dirige *The Fabulous Journey of Mr. Bilbo Baggins – The Hobbit*, una *tv movie* soviética con números musicales. En 1993 se produciría la que por el momento es la última adaptación televisiva sobre la Tierra Media: la televisión finesa estrena la serie *Hobbit* con una extensión de nueve capítulos de treinta minutos cada uno en la que se cuentan las aventuras de Sam y Frodo, narradas por un Sam de avanzada edad. Ninguna de estas

⁴⁰¹ Hubo varios intentos de adaptación de *TLOT*R: Forrest J. Ackerman lo intentó a finales de los cincuenta; en 1968, United Artist adquirió los derechos del libro y estaba interesada en hacer una versión protagonizada por The Beatles, dirigida por Stanley Kubrik, y John Boorman, director de cine y *fan* de la novela, también trató de llevarla al cine (Fleischhack, 2010: 50; Cordova, 2005).

producciones ha sido relevante en ningún aspecto más que la mera adaptación sesgada pues no captan la amplitud del universo creado por Tolkien.

En la segunda mitad de los noventa se empieza a producir la adaptación de *TLOTR* en forma de trilogía cinematográfica (2001-2003); el encargado de dirigirlas será Peter Jackson. La influencia de estas adaptaciones es tan relevante que, como se verá en el apartado dedicado al canon, genera de cara a los fans uno nuevo y por el que se crea un *fandom* de segundo orden. La estética y el estilo narrativo adoptado por el director neozelandés hacen resurgir el interés por la Tierra Media y la obra de Tolkien. El éxito es tal que se produce la adaptación en forma de trilogía (2012-2014) de *The Hobbit* por parte del mismo director, teniendo la misma buena acogida que las películas estrenadas a principios de siglo. Esta segunda trilogía adopta estilísticamente los hallazgos de la primera creando un universo cohesionado narrativa, cronológica y estéticamente. Estas adaptaciones son las que dan lugar a la producción de *fan films* dedicados a la Tierra Media y el motivo de la inclusión de este capítulo en este trabajo de investigación.

También se han realizado adaptaciones a videojuegos, musicales, obras teatrales, etc. siendo las más populares los juegos de mesa, de rol y los juegos de cartas coleccionables, sin ningún impacto en el canon del texto.

18.3- El canon de la Tierra Media.

Como se ha anotado al principio de este capítulo para el estudio de la Tierra Media como texto se iba diferenciar de los dos capítulos anteriores en su estructura. El motivo es el sujeto de la investigación: los *fan films*. Las fan producciones reciben influencias de ambos textos por igual aunque el peso del discurso estético de Peter Jackson ha supuesto un empujón para la producción de las mismas. Se utilizan dos tipos de canon que se explicarán a continuación: el mítico y el estético. Para ello se va utilizar la intertextualidad a tres niveles de Fiske, vista en el apartado 5.3.

18.3.1.- El texto primario como como canon mítico.

El texto primario son los textos originales de Tolkien, este define el canon de manera muy explícita tanto en la descripción de personajes y la historiografía de esta subcreación como en detallar una cronología y una geografía. Los mapas de la Tierra Media aparecen en cualquier edición de *TLOTR*, lo cual determina la importancia de

definir el territorio en esta narrativa. A pesar de la extensa obra que el autor inglés desarrolla en torno a esta subcreación, *TLOTR* tiene un peso vital dentro de la configuración de esta ficción, suponiendo la puerta de entrada para muchos lectores.

Pero el canon descrito en la obra de Tolkien no solo pasa por lo geográfico, pues lo social, lo antropológico y lo lingüístico están también ahí formando un todo, como una gran verdad. Tolkien escribe como si describiera sociedades reales, de ahí que cuando habla de una nueva cultura trasluzca aspectos sociales, históricos o las costumbres de su día a día. No se trata de algo cerrado pero sí con unas reglas muy claras. Vale como ejemplo el prólogo del primer volumen de *TLOTR* dedicado exclusivamente a ilustrarnos sobre los hobbits, donde se nos muestra las facetas en que Tolkien define el canon:

- Antropológica.
- Sociológica. A través de las costumbres y tradiciones de los personajes.
- Histórica. Mediante una cronología sólida en la que no solo da voz a los hechos verificados sino también a la rumorología, lo que nos lleva al siguiente aspecto.
- Oralidad. La representación de una tradición oral interna, en una sociedad eminentemente rural-medieval en la que la palabra escrita solo está reservada a los más sabios.
- Geográfica, a través de una cartografía física y de espacios vinculados a hechos y personajes.
- Lingüística, Tolkien crea dos lenguas para esta subcreación: el quenya y el sindarín⁴⁰².
- La importancia de los hechos pasados, aunque estos sean menores, recopilados en una serie de apéndices que construyen un universo sólido.
- Una genealogía de personajes.

Son elementos que invitan al lector a aproximarse de manera analítica e imaginativa (Wolf, 2012: 154) a estas obras. Estos son algunos de los aspectos a través de los cuales Tolkien define el canon de su obra y que Peter Jackson recoge en su trilogía. Pero este vuelve a establecer un canon basándose en los conceptos canónicos de la obra del autor

⁴⁰² La función del lenguaje dentro de la mitología creada por Tolkien ya que ambos se ayudan a propagarse (Wolf, 2012: 196).

inglés centrando su labor como autor a una vertiente estética abiertamente abocada a la épica y a la profundización de lo histórica.

Los textos que componen el canon de la Tierra Media son:

- *El Hobbit* (*The Hobbit*, 1937).
- *El señor de los anillos – La hermandad del anillo* (*The Fellowship of the Ring*, 1954). Primera parte de *TLOTR*.
- *El señor de los anillos – Dos torres* (*Two Towers*, 1954). Segunda parte de *TLOTR*.
- *El señor de los anillos – El retorno del rey* (*The Return of the King*, 1955). Tercera parte de *TLOTR*.
- *Las aventuras de Tom Bombadil* (*The Adventures of Tom Bombadil*, 1962).
- *El Silmarillion* (*The Silmarillion*, 1977).
- *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media* (*Unfinished Tales*, 1980).
- *Cartas de J. R. R. Tolkien* (*The Letters of J. R. R. Tolkien*, 1981).
- *La última canción de Bilbo* (*Bilbo's Last Song*, 1990).
- Los doce volúmenes que componen *La historia de la Tierra Media* (*The History of Middle-earth*, 1983-1996).
- *Los hijos de Húrin* (*The Children of Húrin*, 2007).
- Los dos volúmenes de *The History of The Hobbit* (2007).

Estos títulos componen lo que hemos definido como el canon mítico. No todos son obras de ficción, algunos volúmenes tratan sobre la elaboración de los relatos pero se detallan aspectos que afectan al conocimiento que puedan tener los fans. Aunque se detalla *TLOTR* de forma desglosada en realidad es un libro único que por motivos editoriales se dividió en tres volúmenes.

18.3.2.- El texto secundario como canon estético.

Los textos secundarios son aquellos derivados de uno primario. Las películas de Peter Jackson, aunque se acogen al universo literario de Tolkien, definen de manera definitiva una estética vinculada a la obra de este autor. Se da el caso de que el concepto de Tierra Media se filtra en su totalidad a través de *TLOTR* y más adelante mediante *The*

Hobbit, por lo que estas obras constituyen las referencias estéticas para las producciones de los fans. De hecho, aunque cronológicamente *El Hobbit* es previa a *TLOTR*, la estética que ha predominado en ambas trilogías es la de la segunda.

Existen unos aspectos diferenciales en la concepción de ambas obras que se definen en los momentos iniciales de ambos textos, primario y secundario. Como ya se ha visto, Tolkien dedica las primeras páginas de *TLOTR* a realizar una prospección antropológica e histórica de los hobbits, que ayudará a los lectores no solo a estar inmersos de manera más efectiva en la narración sino también a familiarizarse con la forma de contar de Tolkien. Sin embargo, los primeros siete minutos de *La hermandad del Anillo* tienen un estilo épico que, como se verá más adelante, marcan la producción de *fan films* basados en ambas obras. En cambio, los siete minutos siguientes están dedicados a mostrarnos la vida idílica de los hobbits estableciendo una de las características que marcaran el desarrollo de la trilogía: el color. A ello que hay que sumarle:

- Centralidad en la imagen del Anillo. Es tanto el protagonista temático como el visual.
- La épica a través de la grandeza: mostrada a través de grandes planos generales y grandes panorámicas. Incrementada por la tendencia de Jackson al exceso.
- Utilización muy frecuente de planos picados, contrapicados y aberrantes.
- Montaje asincrónico. Narración en dos canales: imagen por un lado y voz en *over* por otra.
- De entre todos los escenarios, destacan los campos de batalla, ficticios e irreales.

A pesar de respetar la mayoría de aspectos básicos de la obra de Tolkien, la deconstruye resituando pasajes para generar suspense a lo largo de diferentes tramos de la narración. En esta reconfiguración, el director neozelandés pasa por alto algunos segmentos considerados canon en la obra de Tolkien, como la aparición de Tom Bombadil en la primera parte de *TLOTR*.

Las películas que componen el canon en el texto secundario son:

- Trilogía TLOTR:
 - *La hermandad del Anillo* (*The Fellowship of the Ring*, 2001).
 - *Dos Torres* (*Two Towers*, 2002).

- *El retorno del Rey (The Return of the King, 2003).*
- Trilogía *El Hobbit*:
 - *Un viaje inesperado (An Unexpected Journey, 2012).*
 - *La desolación de Smaug (The Desolation of Smaug, 2013).*
 - *La batalla de los cinco ejércitos (The Battle of the Five Armies, 2014).*

Todas están dirigidas por Peter Jackson y componen lo que denominamos canon estético. Aunque la obra de Tolkien había sido profusamente ilustrada, incluso por él mismo, nunca hasta este momento había habido una definición estética concreta de la Tierra Media. Los encargados de crear el arte conceptual de las películas son Alan Lee y John Howe, dos ilustradores habituales en la obra de Tolkien ya que se habían encargado de poner imágenes en ediciones de aniversario y calendarios oficiales (Parke, 2015: 22).

18.3.3.- El texto terciario como canon convergente o *fanon*.

Por lo general, el canon viene definido por el texto primario. Sin embargo, analizando este fenómeno desde el punto de vista de los textos terciarios, podemos considerar que tanto el texto primario como el secundario son canon, por lo que ambos confluyen en los *fan films* con el mismo protagonismo.

Esto sucede principalmente en los *fan films* de carácter serio/canónicos, que son aquellos que pretenden encajar sumando el canon mítico y el estético creando obras coherentes que funcionan dentro del universo. Incluso en aquellas producciones que no tienen esa pretensión concreta y que se mueven dentro de lo paródico y lo cómico el canon estético se mantiene y también el mítico filtrado a través de las películas.

Esta gráfica representa la configuración del canon convergente de los *fan films* de *TLOTR* y la Tierra Media a través de la intertextualidad a tres niveles de Fiske, de cómo los textos primarios y los secundarios repercuten en la construcción de los textos terciarios y en la configuración del *fanon*.

El *fan film Hunt for Gollum* (Chris Bouchard, 2009), se analiza en el apartado 18.7.14, a modo de ejemplo para observar cómo el canon se convierte en *fanon*, en este caso como la verificación de una tendencia. Este *fan film* tiene como trama principal la captura del Gollum, uno de los personajes más populares de las adaptaciones

cinematográficas. La descripción del Gollum que aparece en *El Hobbit*, donde hace su primera aparición, es la siguiente:

Deep down here by the dark water lived old Gollum, a small slimy creature. I don't know where he came from, nor who or what he was. He was Gollum – as dark as darkness, except for two big round pale eyes in his thin face. He had a little boat, and he rowed about quiet quietly on the lake; for lake it was, wide deep and deadly cold. He paddled it with large feet dangling over the side, but never ripple did he make. Not he. He was looking out of his pale lamp-like eyes for blind fish, which he grabbed with his long fingers as quick as thinking. He liked meat too (Tolkien, 2006:84-85)



Fig. 89.- El canon a tres niveles de la Tierra Media.

Jackson lo define como un personaje con la cara redonda, unos ojos muy vivos y expresivos pero con un cuerpo blanquecino totalmente opuesto a la descripción que el autor del texto primario da: “as dark as darkness”. Aparte de eso, el diseño para la película recuerda por completo al del libro. En el caso del *fan film*, aun basándose en un fragmento de la novela, sigue decantándose por la configuración de Peter Jackson.

El texto terciario opta por la utilización de ambos cánones para generar un texto que es capaz de encajar en los dos contextos.

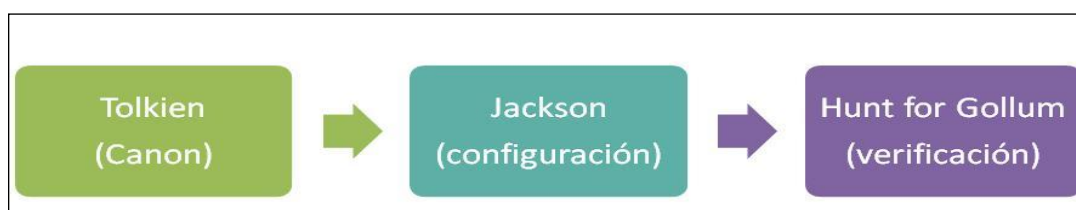


Fig. 90.- La evolución del canon a través del Gollum.

18.4.- La Tierra Media como texto de culto.

A estas alturas cuestionar el estatus de *TLOTR* o *El Hobbit*, de Tolkien, como textos de culto es algo casi imposible. Pero, al igual que en los dos casos anteriores, vamos a comprobar si se cumplen las condiciones que hemos comprobado en las dos franquicias anteriores.

Como se ha mencionado anteriormente, Eco apunta a cuatro elementos que definen el texto de culto: el uso de arquetipos eternos; un espacio narrativo amueblado y reconocible; que sea desmontable; y que posea una textualidad viva.

En cuanto al uso de arquetipos eternos en la obra de Tolkien, la intención del autor inglés no es tanto reescribir viejas leyendas mitológicas para el presente como tener la aspiración de crear una nueva mitología para Inglaterra, es decir, recrear una Inglaterra prehistórica imaginaria (Saler, 2012: 168), no británica, porque Tolkien se consideraba por encima de todo inglés. La idea parte de la carencia de un espacio mítico de este país y del rechazo del autor a las leyendas artúricas por ser británicas y no inglesas (Ibídem: 170). Para ello toma como referencia principal el poema épico *Beowulf*, escrito en inglés antiguo y datado entre el siglo VIII y el XI, muy admirado por Tolkien por combinar “the best of both Christian and Pagan worldviews” (Ibídem: 167). El cristianismo está presente, a pesar de que la obra está situada en una prehistoria narrativa y a la ausencia de lo sagrado, aun así se puede considerar como una obra religiosa (Aldrich, 2007: 104). No obstante, las mitologías de las que parte Tolkien para elaborar la suya son principalmente el Kalevala finés (Saler, 2012: 170) y la mitología nórdica (Aldrich, 2007: 171). Aldrich adjetiva *TLOTR* como una obra germánica por el pesimismo que derrocha (Ibídem:107), en la que, según Hannabuss hay una “elaboración de una moral casi cristiana en términos paganos en la cual la victoria última pertenece a los buenos” (en Ídem). La obra de Tolkien orbita en esos dos planos mitológicos: el cristianismo y el paganismo de las sagas nórdicas con *Beowulf* de trasfondo en la que al igual que en el resto de mitologías utilizadas en las que “la victoria sobre el mal es casi pírrica: tan claramente anticipan y reconocen los héroes la derrota que nos hallamos en el mundo de Beowulf y las sagas nórdicas” (Ídem). Pero la epicidad de los relatos nórdicos se conjuga con otro elemento: la Little England, esa construcción idealizada de la campiña inglesa representada en la Comarca, “un arquetipo puro de la Inglaterra semirural que Tolkien amaba” (Caldecott, 2007: 41).

Eso nos lleva a otro ingrediente en la elaboración de esta nueva mitología: la propia Inglaterra. La Tierra Media es, en parte, “an ongoing elaboration of his understanding of Englishness and changed as broader cultural representations of English national identity changed” (Saler, 2012: 168). Se trata de preservar esa visión de la mencionada Little England de los años veinte y treinta del siglo XX. Reiterando la idea con la que se ha iniciado la discusión de esta característica, Tolkien trata de “modernize myths and make them credible” (Ibídem: 159); no de rechazar la modernidad, aunque para muchos teóricos se trata de eso, entre ellos Curry (2007: 50). Esta idea de la crítica a la industrialización está representada en el ejército de Sauron con su maquinaria de guerra y en un capítulo omitido en la adaptación cinematográfica donde la vuelta de los hobbits a la Comarca se ve truncada por la modernización de esta que deben combatir con sus propias manos.

Tolkien construye esta nueva mitología a través de un *legendarium* dividido en tres Edades: la Primera y la Segunda es conocida como *El Silmarillion*; y la Tercera Edad está constituida por *TLOTR* y *The Hobbit*. Parte de esa mitología correspondiente a la Primera Edad también se incluye en *The Book of Lost Tales* (1983-1984), que componen los dos primeros volúmenes de *La historia de la Tierra Media*, que tiene mucho que ver con un equivalente de la Primera Guerra Mundial en la Primera Edad de la Tierra Media (Saler, 2012: 171). Cada una de las edades está compuesta como un ciclo mitológico.

La segunda característica para que un texto sea de culto es que este sea un espacio narrativo amueblado. En la descripción del canon mítico se detallan algunos de los elementos que lo componen. La pormenorización de geografías a través de mapas que sirven para ver el recorrido de los protagonistas a la vez de mostrar lo amplio del espacio no narrado, la creación de lenguas con una descripción sobre el funcionamiento de las mismas, genealogías de personajes, etc. O el *legendarium* que define una estructura histórica por Edades con la que Tolkien dota a todos sus relatos, a través de apéndices externos o que se pueden extraer de los textos épicos. Todos estos aspectos se implementan en una subcreación con un nivel muy profundo de invención que atraviesa diferentes niveles. Wolf define cuatro campos a la hora de calibrar el nivel de profundidad de una subcreación:

1. Nominal: se dan nuevos nombres para cosas preexistentes en el mundo real, se inventan nuevos lenguajes y nuevas culturas.
2. Cultural: nuevos objetos, artefactos, tecnologías, costumbres, instituciones, etc.
3. Natural: nuevos tipos de plantas, animales y nuevas razas homínidas.
4. Ontológico: definición del mundo a nivel de existencia, esto es, materialidad, leyes de la física, espacio y tiempo (2012: 35-36).

Tolkien amuebla la Tierra Media en todos estos ámbitos por lo que este universo deviene un texto arcóntico en el que todos los elementos pueden ser reutilizados en las diferentes narrativas creadas por él. Cualquier aspecto de los que aparece en el *lengendarium* repercute en el resto de obras que lo componen.

El tercer rasgo, según Eco, para que un texto sea de culto es que este sea desmontable, que tenga una gran actividad en torno a él y del cual se puedan extraer citas, escenas, personajes, etc. En el siguiente apartado se habla del impacto en los lectores, pero, a diferencia de los textos anteriores, el caso de la obra de Tolkien y, concretamente, de *TLOTR* se puede considerar como la piedra angular de la fantasía épica contemporánea. Desde su publicación ha sido la mayor influencia para este género literario. El escritor Terry Pratchett compara la obra de Tolkien en la literatura de género con el monte Fuji en la pintura clásica japonesa: este es representado en la gran mayoría de obras y cuando no lo está es que lo representado está pintado desde el Fuji (Cordova, 2005).

La cuarta característica del texto de culto según Eco es la textualidad viva; como en los casos anteriores, este rasgo se va a proyectar en el reflejo de esta obra a varios niveles y aspectos de la vida cotidiana o en el impacto cultural. El primer escalón para medir dicha textualidad viva es la popularidad entre lectores en forma de *fandom*.

El segundo escalón tiene que ver con el impacto cultural de la literatura de Tolkien. Como ya se ha apuntado en la desmontabilidad del texto, en cuanto a la influencia dentro del género de la fantasía épica son obras fundamentales para entender el desarrollo del mismo. A diferencia del caso de *Star Trek* y *Star Wars*, ha tenido una gran influencia en un público contracultural que se caracteriza por rechazar productos culturales *mainstream*. Eso nos lleva a la influencia de *TLOTR*, y en general de la obra de Tolkien, en la música rock de la década de los sesenta y los setenta grupos como Led

Zeppelin, Yes, King Crimson, Black Sabbath, Rush, Pink Floyd o Marillion que originalmente se hacían llamar Silmarillion. Estos grupos componían letras que tenían relación con lo explicado por Tolkien en su obra. De los ochenta hasta nuestros días, otros tipos de grupos que van desde el *trash metal* al *black metal*, pasando por el *viking core*⁴⁰³, utilizan tanto referencias a Tolkien como nombres asociados con seres y lugares relacionados con la oscuridad de la Tierra Media, entre los cuales destacan: Megadeth, Burzum, Gorgoroth o Dimmu Borgir. Blind Guardian es el máximo exponente de esta tendencia con varios discos en los que figuran temas inspirados por la obra del autor inglés, como *Nightfall in Middle-Earth* (1998), dedicado íntegramente a *The Silmarillion*.

El tercer peldaño de la huella cultural de la textualidad viva se sitúa en la realidad, ya sea en la vida cotidiana o en el reconocimiento oficial. En este escalón destacan dos realidades. La primera es la influencia de *TLOTR* en el movimiento *hippie* y en el ecologista, principalmente en Estados Unidos. Los activistas de estos colectivos adoptaron una lectura en la que se rechaza la modernización y se apuesta por la vuelta a unos valores relacionados con la naturaleza. La segunda realidad está relacionada directamente con las adaptaciones cinematográficas. Estas se rodaron en Nueva Zelanda y los sets de grabación se han mantenido, lo cual ha derivado en una industria turística en torno a los escenarios naturales. También ha repercutido en otros aspectos que no dejan de ser curiosidades que miden el impacto en la vida real. En la actualidad se acuñan monedas con los personajes de la saga cinematográfica, se sellan pasaportes a los visitantes con el lema “Welcome to Middle-Earth” y se hizo una reforma laboral para poder acoger el rodaje de las películas.

Como en los dos casos anteriores, la idea de texto de culto también viene ratificada por tres rasgos: la autoría, una narrativa indefinidamente diferida y la hiperdiégesis. A pesar de que en el apartado anterior se haya hablado de un canon mítico y uno estético, la idea de autor en este texto solo tiene cabida en el texto primario: J.R.R. Tolkien. Peter Jackson es un mediador entre el texto primario y la audiencia del secundario. Tolkien es el que construye el universo y lo define en todos los sentidos. En este caso concreto, la idea del autor ligada a la de alta cultura se ve reforzada por la figura del escritor, catedrático por la universidad de Oxford que

⁴⁰³ Géneros musicales.

también se dedicó a teorizar sobre aspectos de la ficción en textos como *On Fairy-Stories* (1947).

La narrativa indefinidamente diferida en la Tierra Media se ve representada mediante la combinación de las novelas y otras formas de la ficción y los apéndices. Las novelas son en sí mismo relatos más o menos cerrados que tienen una apertura a través de los apéndices que son relatos narrados desde la verdad que Tolkien busca cuando escribe sus ficciones. En palabras de Caldecott:

[...] el libro que conocemos como *El Señor de los Anillos* es solo un fragmento de un cuerpo mucho más amplio de cuentos, la mayor parte de ellos no fueron publicados en vida de Tolkien. En el transcurso de los años fue ampliándolos capa a capa, llenando un vasto lienzo histórico tejiendo tema sobre tema, hasta que la colección entera llegó a ser un gran árbol de ‘cuentos’, nudoso y venerable como un viejo roble (2007: 34).

La construcción de ese “gran árbol” depende en gran medida de unos apéndices que apuntan las novelas como un momento concreto en el flujo histórico en la historia de Arda. Sin embargo, la trilogía cinematográfica de *TLOTR* se muestra como un relato cerrado con un planteamiento, nudo y conclusión. No obstante, la trilogía de *The Hobbit* está planteada como una precuela a la anterior, de la cual adopta los rasgos formales y estilísticos.

En cuanto a la hiperdiégesis, si tomamos como ejemplo *TLOTR*, solo se “narra” una pequeña parte del territorio, como se puede comprobar si revisamos los mapas que acompañan; de las gentes y las culturas que los pueblan y en los apéndices o el *legendarium* y, cómo no, la historia forma parte de un gran continuo en el que los actos de todos tienen relevancia, incluso los de los más humildes, representados en los hobbits.

A estos dos últimos rasgos hay que añadir que Tolkien sigue reescribiendo, haciendo correcciones y adiciones a mediados de los sesenta (Wolf, 2012: 133), dando a la Tierra Media un *backstory* mucho más elaborado.

18.5.- El *fandom* de Tolkien.

El *fandom* de *TLOTR* es un tanto particular: a pesar de que *El Hobbit* es publicado en 1937, no es hasta que se publica *TLOTR* por primera vez en Reino Unido que se establece un culto en torno a este universo, convirtiéndose la primera obra en un

trabajo subsidiario, cuando en realidad la novela publicada en los cincuenta es una secuela de la otra. Antes de cualquier tipo de organización o publicación amateur especializada, se empiezan a ver las primeras muestras de acciones llevadas a cabo por los fans relacionadas principalmente con *TLOTR*. Un ejemplo de este aspecto es “The Passing of the Elven-kind”, de Ted Johnstone, publicado en el fanzine *All Mimsy* (1959), el primer caso conocido de poesía inspirada en el universo creado por Tolkien.

La primera asociación en torno al fenómeno de *TLOTR* lleva por nombre The Fellowship of the Rings, reunida por primera vez en la World Science Fiction Convention en Pensilvania en 1960, lo cual ratifica que el *fandom* de ciencia ficción ha sido a lo largo de un siglo el vehículo a través del cual se han articulado muchos *fandoms* relacionados con lo fantástico. Estos publican lo que se puede considerar como el primer fanzine dedicado al universo creado por Tolkien: *I Palantir* (Saler, 2012: 188), que contiene ensayos, *fan fiction* y *fan art*. Otras publicaciones, como *Nazgul's Bane* (1960) o *Andúril* (1962), conforman la primera oleada de fanzines, aunque también los había con un contenido mínimo en torno a Tolkien pero con un título inspirado en su universo, como por ejemplo: *Ancalagon*, *Glamdring*, *Lefnui*, *Mathom*, *Perian* o *Ringwraith*, lo cual da la idea del impacto inicial de las novelas.

Los fanzines que surgen durante ese periodo se caracterizan por dedicar más espacio a ensayos que analizan desde aspectos narrativos, culturales, lingüísticos e históricos de la ficción que a elaborar textos en torno a la misma. Un ejemplo de esa voluntad de profundizar en el texto primario es “A Glossary of Middle-earth”, de Al Halevy, publicado en *Rhodomagnetic Digest* v. 5:2 (1962), que dedica su primera entrega a hacer un glosario de los hobbits que aparecen en *TLOTR* y *The Hobbit*. En cuanto a los textos ensayísticos, estos tenían un proceso de selección previo antes de ser publicados, lo que se convierte en un rasgo de este *fandom*, pero también en una condición que crea polémica dentro del propio colectivo por el funcionamiento editorial de este tipo de publicaciones, en el caso de *I Palantir*:

The people who formed the club would allow ‘Counsels’ created if there were five or more members in an area. Those people who provided accepted research papers would become members. Non-members could purchase the magazine. Although there was enthusiasm by Ted Johnstone (editor) and Bruce Pelz (publisher) of the group’s fanzine, *I Palantir*, for this level of scholarship and membership, no councils formed. However, subsequent accepted articles and fiction were of high quality (Hunnewell, 2010: 1).

Este comportamiento de selección de contenidos por parte de los editores de fanzines y boletines hace que la comunidad sea percibida como real, pues Mizuko Ito apunta a que una comunidad es real cuando parte de ellos son acusados de elitistas (2012: 290).

Los *fan fictions* tenían otros parámetros de creación, en tanto eran formulados “researching and extrapolating from the canon to create fan works that can be read as seamlessly as possible against the original tales” (Coker y Viars, 2015: 76). Como muchos de los colaboradores de los fanzines del momento provenían del *fandom* de ciencia ficción, los artículos especulativos estaban enfocados en la dirección del hecho científico (Hunnewell, 2010: 1). A principios de los sesenta, destaca la escritora de *fan fictions* Marion Zimmer Bradley, que se convierte en popular por sus historias y posteriormente desarrollará una carrera profesional como escritora en el género de la fantasía épica. Suya es la saga *Darkover*, que se inicia en 1958. En 1985 publica una antología de historias cortas entre las que incluye “The Jewel of Arwen”, escrita originalmente en 1961, lo que le crea un conflicto con Tolkien Estate, empresa creada por los herederos de Tolkien para gestionar y proteger su obra, que le obliga a retirar el relato de siguientes ediciones.

Durante este primer periodo, que llega hasta 1965, los principales temas tratados por los fanzines son los siguientes:

- A film treatment of *The Lord of the Rings*.
- *The Silmarillion* is almost ready to be published.
- Possible homosexual overtones in *The Lord of the Rings*.
- Tolkien based filksong, story, and poetry.
- Tolkien and racism.
- Human-elf interbreeding.
- Origin of the orcs.
- Tolkien’s literary predecessors/sources (*Beowulf*, *The Elder Edda*, *Kalevala*).
- *The Lord of the Rings* is not a trilogy (Hunnewell, 2010: 2).

Son temas derivados del conocimiento creado a través de la investigación de los textos y las suposiciones originadas de las mismas.

En 1965 suceden dos cosas que cambiarán el rumbo de este *fandom*. En febrero se forma la Tolkien Society of America, organización que tiene como cabeza visible a Dick Plotz; y, entre mayo y junio, ACE Books publica la primera edición en bolsillo de la novela en Estados Unidos. La particularidad de esta edición es que es ilegal, pues dicha compañía no tiene los derechos para hacerlo en el territorio norteamericano. Pero supone un empujón para que la popularidad del texto crezca entre un público universitario, ecologista, antiautoritario y contracultural, por un lado; y también por otro juvenil. En respuesta a esto Tolkien escribe a sus fans estadounidenses pidiéndoles que recomienden a sus amigos que compren las ediciones licenciadas de Ballantine Books, que tienen un texto en la contraportada del propio escritor pidiendo que se apoyen las ediciones oficiales de su libro.

Sin embargo, en Reino Unido la falta de una edición asequible de *TLOTR* hace que la fiebre/culto no sea tan grande como en Estados Unidos, que es donde empieza a germinar el *fandom* sobre la obra de Tolkien y la costumbre de enviar cartas al escritor inglés.

La Tolkien Society de Reino Unido, presidida por Vera Chapman, se funda en 1969. Esta tiene la misma visión que el autor sobre el texto y se alinea ideológicamente con este reclamándolo para los conservadores. Esta asociación trata de preservar ese tipo de lectura y contrarrestar el aspecto contracultural que los lectores estadounidenses ven en dicho texto. Respecto a estos últimos, Tolkien los denomina como “my deplorable cultus” (Saler, 2012:191), pues no se sentía “quite comfortable with how the books were adopted by the counter-culture movement” (Coker y Viars, 2015: 76). A pesar de ello, se empezó a extender por Reino Unido la visión estadounidense del texto, hasta el punto de que uno de los movimientos *hippies* londinenses fue el de una comunidad autodenominada como Gandalf Garden que en 1968, publicó una revista de carácter *underground*, editada por Muz Murray, que lleva por cabecera el mismo nombre que dicha comunidad.

Una tercera vertiente entre los fans del autor inglés es la de los religiosos. Para Tolkien y muchos de sus seguidores, la Tierra Media es “spiritual for many secular readers, it was a space of imagination [...] for both, it was intimately associated with their ongoing interpretations of experience. Middle-earth represented a common ground

of modern enchantment diffusing delight while deterring delusion” (Saler, 2012: 195). Sin embargo, la posición de Tolkien respecto a este tipo de opiniones es bastante firme:

Tolkien spoke about several times concerning his fans was that he did not like how the book was seen as an allegory, either for past or present events and issues. He did not approve of his book being seen as a metaphor for the world wars or other political and social conflicts (Carpenter en Fleischhack, 2010: 49).

Los clubs y los fanzines “were the earliest public spheres of the imagination dedicated to the comunal habitation of Middle-Earth” (Saler, 2012:189). Aunque desde bien temprano, concretamente desde 1958, los fans empiezan a disfrazarse de los personajes de la trilogía con ocasión de la Worldcon. En 1965 caracterizarse ya es una práctica asentada pero vinculada tanto al *fandom* más clásico como a parte de los movimientos contraculturales, ese mismo año aparecen pintadas en el metro de New York con el lema “Frodo Lives” (Cordova, 2005), lo que nos da una idea de la penetración del texto en la sociedad. Este es asumido tanto por aquellos fans predispuestos a este tipo de obras como por aquellos que son lectores sin más; como nuevo grupo de interés aparecen los *hippies*, ligados al movimiento contracultural⁴⁰⁴.

Saler distingue en estos primeros pasos de este *fandom* dos tipos de personas: aquellos que estudian las lenguas, la historia y los datos incluidos en los apéndices de la novela; y los que investigan la aplicabilidad del texto en sus vidas y en el mundo real (Saler, 2012: 190).

Parece que las comunidades de fans en torno a la obra de Tolkien se aglutinan no solo en torno al texto y al universo sino también al autor: la vida de este y sus circunstancias son tan importantes para los fans como la obra misma. Ese aspecto definitorio convierte la tendencia general de los fans de esta subcreación en una *rara avis* dentro de los *fandoms* contemporáneos. Estos se centran en una labor de interpretación/taladrabilidad de la obra más que a la creación de ficciones inspiradas en esta. Estos se dedican a escribir ensayos, estudiar las *conlangs* diseñadas por el autor inglés, etc. Esta perspectiva cambia con la llegada de las películas, pues la actividad del *fandom* se torna más convencional: *cosplay*, *fan fiction*, se vuelcan en comunidades en

⁴⁰⁴ La influencia en los movimientos *hippies* se extiende hasta nuestros días, en este caso en forma de partidos y asociaciones ecologistas que adoptan el discurso de Tolkien como forma de entender la defensa del medio ambiente.

redes, se crea un *celebrity fandom*, etc. Como veremos, los *fan films* son una práctica escasa entre las primeras comunidades de los primeros fans.

En 1978 la editorial Running Press publicó *The Tolkien Scrapbook* (Alida Becker, Ed.), un recopilatorio de textos escritos por los fans que, siguiendo la tradición de los fanzines existentes hasta el momento, está dividida en dos grandes bloques: por un lado, ensayos como una breve biografía de Tolkien, textos sobre el canon y sobre el *fandom* de la Tierra Media; por otro, *fan fictions* de todo tipo, ilustraciones y pasatiempos.

Pero antes de dar ese salto al *fandom* convencional o el *media fandom* tal como se conoce hoy día, los seguidores de la obra de Tolkien se vuelcan en Internet. En 1994 se abre el primer foro y ese mismo año empiezan a proliferar sitios web personales. En mayo de 1996 se inicia *The Electronic Tolkien Encyclopedia Project*, una página web que contiene una enciclopedia y ensayos sobre esta subcreación y su autor, todo lo cual continúa la labor de taladrabilidad del texto, esta vez en un ámbito electrónico.

El cambio crucial se produce cuando, en agosto de 1998, New Line anuncia las películas basadas en *TLOTR* dirigidas por Peter Jackson. Tan solo un mes después se crea Elfling, el primer grupo de Yahoo! en el que se empieza a especular sobre los actores que van a participar en la película. En octubre se fundan dos grupos más: The High Elves y TLOTR. Pero no es hasta abril del 2000 que se crea TheOneRing.net, página destinada a ser la referencia para la nueva generación de fans. Este sitio se centra en la producción de la película llegando a infiltrar en los sets de rodaje para poder publicar noticias sin filtros. Durante el rodaje de la película, Jackson colabora en diferentes ocasiones y se publican vídeos en exclusiva. Pasa a formar parte de la estrategia de marketing de la película, pues Jackson busca en este proyecto la proximidad con el fan a través de la web como una nueva forma de marketing de los fans para los fans (Parke, 2015: 19). La compenetración es tal que en los créditos finales de la edición extendida en DVD aparecen los nombres de todos los colaboradores de la página web. Los fans de *TLOTR* inician una tendencia de la interacción en la era digital siguiendo la producción al completo (Ibídem: 24).

Este *fandom* de segunda generación adopta las prácticas del *media fandom* contemporáneo, pero entrando de lleno en la era de lo digital. Aunque hay un elemento que los diferencia, se trata de una película filmada en exteriores, todos ellos en Nueva

Zelanda. De este rasgo surge una práctica masiva que consiste en ir a visitar los lugares de rodaje, lo que en el marco teórico se ha denominado como peregrinajes simbólicos. No solo ha generado una industria turística en el país sino que se celebran fiestas temáticas y a las que los fans acuden para representar escenas propias del film (Piatti-Farnell, 2015: 50).

Al igual que sucede con el *fandom* de *Star Wars* y el de *Star Trek*, se crea una brecha generacional en la que los fans de los libros se muestran hostiles por los cambios realizados y por las omisiones en la traslación a otro medio (Gunner, 2015: 61). La diferencia es tal que los *fan fictions* están divididos entre aquellos que están dedicados a los libros y los que lo están a las películas. Los dedicados a la trilogía de Jackson tienen un gran atractivo entre aquellas aficionadas habituadas a escribir *slash*; comparándolo con los dos textos anteriores, parece casi inevitable que esto suceda, pues los protagonistas son todos hombres. Una de las más populares a principios del siglo XXI es *The Very Secret Diaries of the Fellowship of the Ring*⁴⁰⁵, de Cassie Claire, en la que profundiza sobre el enamoramiento entre personajes pero con un estilo que recuerda a *Bridget Jones's Diary* (1996), de Helen Fielding.

18.6.-Breve repaso e introducción a los *fan films* inspirados en el universo de la Tierra Media.

En los dos casos anteriores se ha podido comprobar lo difícil que es realizar una panorámica histórica sobre la producción de *fan films*, sobre todo de las décadas de los sesenta, setenta y ochenta, no es tan difícil en el caso de que lo que se esté buscando sean *fan films* de los noventa y fácil hacerlo con los primeros años del siglo XXI. En el caso de los *fan films* inspirados en la Tierra Media la situación es la última.

No existen *fan films* ambientados en la obra de Tolkien producidos antes del año 2002. No es muy osado aventurar que al igual que con los *fan films* de *Star Wars* y *Star Trek* haya una producción soterrada producida en el eje familiar. Pero el *fandom* relacionado con la Tierra Media tiene una particularidad que no tienen los otros dos vistos: un movimiento *underground* detrás. Como se ha podido apreciar en el repaso a la evolución de este *fandom* no son pocas las prácticas relacionadas con estos grupos y

⁴⁰⁵ Disponible en Internet [Consulta 01/09/2015] <http://www.ealasaid.com/misc/vsd/>

posiblemente la realización de films fue una de ellas, pero desgraciadamente no hay rastros públicos de esas filmaciones. No obstante, la carencia de *fan films* anteriores al 2002 pone de manifiesto otro aspecto, el asentamiento de las películas de Peter Jackson como motor para la producción de *fan films*. El *fandom* de segunda generación toma como referencia los valores estéticos de la película para poder llevar a cabo sus prácticas.

Como los *fan films* analizados para esta franquicia comprende casi la totalidad de la producción del periodo que va desde 2003 a 2015⁴⁰⁶. Este repaso histórico será breve y centrado en cuatro producciones puntuales, ya que los análisis en sí mismos suponen un recorrido histórico.

El primer rastro de *fan film* dedicado a la Tierra Media tiene lugar en 2002 con el *fan film* estadounidense *Run Frodo Run* (Edward Martin III, 2002), grabado durante el desarrollo de una convención. Esta práctica, que ha ido cogiendo fuerza, consiste en que los cineastas llevan un guión preparado, utilizan como actores a los asistentes al evento y el último día se proyecta para todos los participantes. Este *fan film* en cuestión es un *mashup* grabado en el hotel de la convención entre la primera entrega de la trilogía cinematográfica de *TLOTR* y *Run Lola Run* (Tom Tykwer, 1998)⁴⁰⁷. Gandalf encarga a Frodo que se deshaga del Anillo en el monte del destino; siguiendo la estructura narrativa de la película alemana repetirá tres veces el recorrido y, en cada ocasión, habrá una variable que cambiará el resultado final.

Durante ese mismo año, se produce en España *La guerra de la ira*, el primer *fan film* serio del que se tiene noticia. Se trata de una producción inacabada que tenía previsto su estreno en 2003 aunque no llegó a finalizarse, pero viendo las fotografías de producción del proyecto se puede comprobar lo avanzada que estaba la producción de este medimetroraje. *La guerra de la ira* está ambientada en la época de los nietos de Aragorn y Arwen en la Cuarta edad de la Tierra Media⁴⁰⁸.

Otro proyecto inacabado, pero por otros motivos, es el *fan film* francés *Storm Over Gondolin* (Dimitri Frank, 2014) en el que se adaptaba una historia narrada en el

⁴⁰⁶ En fanfilms.net hay listados 44 títulos, pero en el apartado dedicado a los análisis hemos trabajado con una selección de 46 *fan films*. Se puede suponer que seguirán existiendo *fan films* no publicados en la red.

⁴⁰⁷ Película de la que ya se habló en el apartado 17.8.2.6.

⁴⁰⁸ Leandro (2002). “De nuevo, La guerra de la ira” en *El Fenómeno*. Disponible en Internet [Consulta 27/01/2015] en: <http://www.elfenomeno.com/info/ver/8894/titulo/De-nuevo-La-Guerra-de-la-Ira>

segundo volumen de *Los cuentos perdidos* de Tolkien. Ambientado en la primera edad de la Tierra Media cuando las fuerzas de la oscuridad lideradas por Morgoth someten a un asedio a Gondolin, la última fortaleza élfica. Las imágenes existentes del proceso de producción indican un nivel de profesionalidad bastante alto con previsión de rodar en Islandia. Este proyecto tuvo que cesar a petición de Tolkien Estate, que representa a los herederos del escritor, empresa que ostenta los derechos de explotación de la obra de Tolkien⁴⁰⁹.



Fig. 91.- Imágenes de *La guerra de la ira* (2002-2003) y *Storm Over Gondolin* (Dimitri Frank, 2014).

La repercusión que tuvieron las películas junto con la primera oleada de *fan films*, de los que apenas ha quedado rastro, provocó que aparecieran algunas convocatorias de concursos dedicados a los *fan films* de este universo como Lost Palantir Film Festival (2003), TolFilm FanFilm Exhibition (2003) o el Orc Fan Film Contest (2005).

18.7.- Análisis de *fan films*.

Los *fan films* seleccionados para el análisis son aquellos especificados en el periodo y el corpus de la metodología, apartado 15. Comprenden, en este caso, la totalidad de la producción, que va desde 2003 a 2015 de los *fan films* disponibles.

18.7.1.- *Bogans* (Grant Lahood, 2003).

La palabra *bogan* proviene del *slang* neozelandés para referirse a personas que viven de los subsidios sociales y no trabajan ni se esfuerzan por mejorar su vida. Este

⁴⁰⁹ “Tolkien Estate frena la producción del fanfilm Storm Over Gondolin” en *elanillounico.com*. Disponible en Internet [Consulta 27/01/2015] en: <http://elanillounico.com/noticias/peliculas/el-hobbit/la-desolacion-de-smaug/tolkien-estate-frena-la-produccion-del-fanfilm-storm-over-gondolin/>

cortometraje trata sobre tres de ellos que se enterarán por radio de que en Nueva Zelanda se va a rodar la trilogía de *TLOTR*. Estos, sin ni siquiera haberse leído los libros, van en busca de Peter Jackson para que les dé un papel en la película. Roban un coche y se dirigen a Wellington, donde sustraen los libros para leerse los. Después de muchas peripecias llegan a una casa que no es la de Jackson y se van. En el camino de vuelta se cruzan con el director pero no lo reconocen y le insultan.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del cortometraje es de veintiún minutos, por lo que se ajusta a la categoría de cortometraje. Es un guion original escrito por Peter Tait, uno de los actores.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el texto es icónica, se habla sobre el contexto de global de la narrativa de *TLOTR*. Pero tiene aspecto de fantasía contemporánea en la que los pretendidos actores reproducen de manera *sui generis* algún fragmento del texto original, lo cual permite un desplazamiento en el género narrativo.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje profesional, tanto el director como los actores son profesionales del medio. Dos de los intérpretes han participado en películas de la trilogía *TLOTR*. La finalidad es lúdica. La pretensión es seria en cuanto a la narración pero sin vinculación al texto original y paródica en cuanto al tratamiento.

18.7.2.- *Lord of the Thing: The Fellowship of the Ring* (Huntley Woods, 2004).

Resumen-parodia de la primera película de la trilogía cinematográfica. Es un cortometraje de animación con un estilo de dibujo infantiloides que se apoya en un doblaje en forma de comentarios con un toque barriobajero.

- Formato cinematográficos: cortometraje de animación por ordenador, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del cortometraje es de dieciocho minutos. Es un guion adaptado por el director de la pieza.
- Género: comedia.

- Relación con el canon: *fan film* en el que hay un cambio de género narrativo hacia la comedia. A la vez que un *digest* por ser un resumen del texto secundario. El uso de los cánones es referencial.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. La finalidad es principalmente lúdica y la pretensión es paródica.

18.7.3.- *Journey to the Ring – A LOTR FF* (Ryan Camp, 2005).

Parodia en la que se narra de manera diferente el viaje de Frodo y Sam, que mantienen las personalidades de la ficción en un entorno contemporáneo, solo que en este caso se llaman Mr. Josh y Mr. Steven. En este *fan film* se sustituyen los caballos por bicicletas, los dragones por cometas, aparecen un dinosaurio, Spider-Man y Batman. Por otro lado, se utiliza tanto la banda sonora de las películas como música electrónica o pop. Esta pieza está plagada de bromas internas del grupo de amigos.

- Formato cinematográficos: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del largometraje es de sesenta minutos. Es un guion original escrito por Ryan Camp, el director.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el canon es icónica los únicos personajes que mantienen el aspecto de las películas son los protagonistas, el resto tiene un aspecto que recuerda en algunos casos a los personajes de la saga. En cuanto a los demás elementos son edificios actuales y la gran mayoría de actores van vestidos como en su día a día. En esta rescritura se produce cierta transformación pragmática adaptando el relato, en parte, a nuestros tiempos. Pero solo en parte porque se produce una dislocación de los personajes, trasuntos de los originales, que mantienen sus características canónicas en un entorno ficticio que no les corresponde. Eso responde a un cambio de género narrativo que se desplaza hacia la comedia a través de la parodia. También es una dislocación de personajes y objetos en otro género narrativo, en la que tiene lugar una personalización de los fans actores. Se utiliza el canon mítico en la estructura y el estético a nivel referencial en los ropajes de los personajes.

- Nivel de profesionalidad: largometraje amateur, esta producción está llena de fallos de racord y de miradas a cámara de los actores. La finalidad es lúdica y la pretensión es paródica.

18.7.4.- *Almost Back There and Again* (Peter Haynes, 2005).

Un grupo de amigos se plantean ir a las localizaciones donde se grabaron las películas de la trilogía disfrazados en función de las descripciones de los libros. Cuando se encuentran por primera vez, uno de ellos va vestido con la estética de la película de animación de Ralph Bakshi. A partir de ahí empiezan su travesía queriendo vivir esta experiencia sin tecnología. El relato se convierte en una experiencia similar a la *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999), con momentos en los que hablan a cámara para quejarse del ególatra que se ha erigido en líder de la expedición. A pesar de que todo sale más o menos mal, se pierden en su viaje, pero el que hace el papel de Frodo se ve absorbido por su interpretación y cuando todos abandonan él continúa con su peregrinación cargando con el Anillo. En este cortometraje se incluyen chistes sobre los textos originales, por ejemplo la competición entre Legolas y Gimli matando orcos aquí se convierte en saber quién mata más moscas. También se producen cambios en los nombres: Gandalf pasa llamarse Randalf y Aragorn Valencia.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del cortometraje es de 29 minutos. Es un guion original escrito/improvisado por todos los actores que participan.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: se trata de una relación simbólica con el canon que habla de la forma en que los fan se relacionan con el texto en la que hay una personalización de los fans escritores/actores, hecho que se pone de manifiesto en el actor que se mete en el papel y no sabe distinguir entre realidad y ficción, lo cual ayuda a que se produzca un cambio de género narrativo hacia la comedia. Adoptan la estructura narrativa de viaje y los personajes del canon mítico y el estético para la caracterización de personajes.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje semiprofesional. La finalidad es lúdica y la pretensión es paródica en el tratamiento y seria en la forma.

18.7.5.- *The Hobbit* (Peter Olsen, 2005-2008).

Parodia de *El Hobbit* realizado por cuatro niños que interpretan a todos los papeles, en el ámbito casero y sin presupuesto.

- Formato cinematográficos: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del largometraje es de 209 minutos. Es una adaptación sin guionista acreditado.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: se trata de una adaptación paródica en la que se produce un cambio de género narrativo hacia la comedia. En lo estético las referencias son mínimas.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur/casero, está grabado entre cuatro amigos que apenas utilizan caracterización miran a cámara constantemente y ríen, incluso se oye reír al operador de cámara. La finalidad es lúdica y la pretensión es paródica.

18.7.6.- *The Age of Men* (Nikolai Monson, 2006).

Este *fan film* protagonizado por los nietos de Aragorn tiene lugar cien años después de la destrucción del Anillo único. Estos reciben noticias de un renacimiento de Sauron y su búsqueda de un segundo Anillo de poder perdido en el campo de batalla. Uno de los hermanos lo encuentra y sufre las mismas consecuencias que los poseedores anteriores. En cuanto a la narrativa de esta película, gran parte del metraje consiste en peleas con orcos.

- Formato cinematográficos: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del largometraje es de 77 minutos. Es un guion original no acreditado presuntamente escrito por el director.
- Género: Fantasía-aventura.
- Relación con el canon: es un *fan film* que a pesar de todas las carencias estéticas y narrativas está situado en el universo original, concretamente como secuela respecto a las películas y las novelas. Es una expansión de la línea temporal en

forma de prolongación. Utilizan elementos del imaginario del canon mítico y el canon estético es usado a nivel referencial por el bajo presupuesto de la película.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur con fallos de raccord, graves errores de realización y con un ritmo narrativo lastrado por las continuas batallas con orcos. La caracterización de los personajes es pobre y la interpretación sobreactuada. La finalidad es rendir homenaje a los textos originales. La pretensión es seria en cuanto a la intención, pero no en el acabado.

18.7.7.- *Lord of the Rings: Return of the King Parody* (Ashlee Scott, 2006).

Parodia que recorre los momentos más significativos de la tercera película de la trilogía, en la que se insertan gags cómicos que no tiene que ver mucho con el universo Tolkien.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del cortometraje es de treinta minutos. Es un guion adaptado que inserta fragmentos originales pero no hay escritor acreditado.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: *fan film* en el que hay un cambio de género narrativo hacia la comedia. También es una dislocación de personajes y objetos en otro género narrativo. Se utiliza el canon mítico como hilo argumental mínimo y el estético como rasgo para identificarlo como una producción sobre *TLOTR*.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. La finalidad es principalmente lúdica y está pensado para ser proyectado en la convención ORC 2006 que se celebró en Pasadena. La pretensión es paródica.

18.7.8.- *Middle Earth Idols* (Ashlee Scott, 2006).

Talent show de cantantes, al estilo de *American Idol* (Fox, 2002-) con personajes de *TLOTR* como si fuera un karaoke en el que uno de los participantes interpreta una canción mientras aparecen imágenes de las películas.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración del cortometraje es de veintiún minutos (posteriormente produjeron más entregas). Es un guion original sin acreditar.
- Género: comedia - musical.
- Relación con el canon: En este texto tiene lugar un cambio de género, a través de lo paródico se desplaza a lo cómico y el musical. Se produce una dislocación de personajes en los cuales se reubica a los personajes originales, tal cual son en la ficción primario en otro género narrativo. Tan solo se utiliza el canon estético.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. La finalidad es principalmente lúdica y está pensado para ser proyectado en la convención ORC 2007 que se celebró en Burbank. La pretensión es paródica.

Adopta el formato de un *talent show*.

18.7.9.- *The Peril to the Shire* (Douglas Dunklin, 2007).

Meses después de que Frodo, Sam y compañía abandonen la comarca Rossie Cotton, la que posteriormente será esposa de Sam, y su sobrino Hamfoot van hacia Bodeford, pero nunca llegarán a su destino, durante el camino se encontrarán con una elfa herida por un orco. Esta es portadora de un mensaje urgente para alertar a los de su raza sobre el resurgir de Sauron. Los hobbits se enrolarán en la misión junto con otras razas para combatir el mal.

- Formato cinematográficos: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración del largometraje de 210 minutos. Es un guion original de Douglas Dunklin.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: este *fan film* es una paracuela ambientada en el universo original a lo narrado en *TLOT*, pero jerárquicamente no al mismo nivel, por lo que se debe considerar como universo expandido. Se trata de una película que narra hechos paralelos a los narrados en el texto primario. Tiene lugar una recontextualización de la obra refocalizando en personajes terciarios que parecen de fondo en los textos primarios y aquí se convierten en protagonistas. El canon mítico es utilizado como referencia espacial, temporal y de utilización de personajes en cambio se hace uso del estético.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur realizado por motivos educativos y por diversión. Tan solo están disponibles algunos fragmentos del total del metraje pero se puede solicitar a los productores una copia. Utiliza fragmentos de las películas originales por falta de recursos para realizar efectos visuales. La finalidad es principalmente educativa y lúdica. La pretensión es seria en lo que se refiere a realizar un fan film que encaje en los parámetros de los textos originales.

18.7.10.- *Lord of the Rings Sweded!* (Daniel Lloyd, 2008).

Suecada de las mejores escenas de la película grabadas con pocos recursos a propósito.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 5:33 minutos. Es un guion adaptado sin guionista acreditado.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: se trata de un *remake* en el que se produce un cambio de género narrativo hacia la comedia. Dicho cambio es inherente a la suecada. El canon mítico es utilizado como hilo conductor y el canon estético a nivel referencial para vincularlo con el texto secundario.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje de apariencia amateur pero de carácter *pro-am* por lo elaborado de los recursos utilizados. La finalidad y la pretensión es lúdica.

18.7.11.- *The Sons of Elrond* (Toby y Cody McClure, 2008).

En la Cuarta Era de la Tierra Media, los dos hijos de Elrond vuelven a Lorien y visitan los lugares en los que tuvieron que batallar contra las fuerzas del mal. Este cortometraje no tiene una trama definida tan solo se trata de un paseo de los personajes por lugares de la Tierra Media.

- Formato cinematográficos: cortometraje de animación por ordenador, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de cuatro minutos. Es un guion original escrito por los directores.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: este cortometraje es una secuela a *TLOTR*, situada en el universo original pero jerárquicamente no al mismo nivel por lo que se debe considerar como universo expandido. Es una expansión de la línea temporal en forma de prolongación de la trilogía. Los hijos de Elrond son nombrados en el texto primario por lo que se utiliza el canon mítico, también por los hechos rememorados el canon estético se puede apreciar en el diseño de los personajes.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje *pro-am* con buen acabado técnico. La finalidad es hacer un homenaje al texto primario. La pretensión es seria.



Fig. 92.- Imágenes de *The Hobbit* (Peter Olsen, 2005-2008) y *The Sons of Elrond* (Toby y Cody McClure, 2008).

18.7.12.- *There Back and Again – A Little Orc’s Tale* (Nina Kemp y Ed Martinez, 2008).

Cortometraje que simula ser un película muda pero sin intertítulos en la que un grupo de orcos que está discutiendo entre ellos es atacado por Gimli y Legolas. Cuando estos se dispersan un pequeño orco se pierde y se lamenta de su situación hasta que se encuentra con Frodo y Sam que le ayudan a encontrarse con su manada. Finalmente los hobbits se encuentran con el elfo y el enano.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de ocho minutos. Es un guion original a modo de tributo sin acreditar presuntamente escrito por los directores.

- Género: fantasía épica - comedia.
- Relación con el canon: respeta los personajes creados por Tolkien y la vestimenta del texto secundario de Peter Jackson por lo que mantiene un vínculo icónico con ambos textos. Sin embargo se establece un cambio de relación entre los protagonistas y los orcos por lo que lo podemos situar en un universo alternativo. Existe un ligero cambio de género narrativo y una variación en la motivación de los personajes protagonistas. También es una dislocación de personajes y objetos en otro género narrativo. El canon mítico opera en la utilización de personajes y situaciones del texto primario y el secundario en el diseño de personajes.
- Nivel de profesionalidad: amateur con algunas carencias en la realización. La finalidad es hacer un homenaje a Tolkien. La pretensión es lúdica y paródica.

18.7.13.- *Frodo Baggins* (Ben Winchell, 2008).

Cortometraje al estilo de ‘Un día en la vida de...’ en el que el protagonista es Frodo Baggins. Se muestra al protagonista de la trilogía *TLOTR* haciendo las cosas que suele hacer cada día, que se resume, básicamente, en pasear por el bosque y poco más.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de ocho minutos. Es un guion original sin acreditar.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el canon es icónica el aspecto del actor que interpreta a Frodo es similar al de las películas. Existe un cambio de género hacia la comedia y una dislocación de personajes a otro género narrativo. Tan solo opera con el canon estético por la descripción visual de Frodo.
- Nivel de profesionalidad: amateur con carencias en la realización, el montaje y el ritmo narrativo. La finalidad es realizar un homenaje y lúdica. La pretensión es paródica.

18.7.14.- *The Hobbit* (Gilheme de Franco, 2008).

Adaptación de la novela de Tolkien con poco presupuesto y con pocos intérpretes.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de treinta minutos. Es un guion adaptado sin guionista acreditado.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: es una adaptación en forma de *digest*. Que adopta del canon estético la vestimenta del hobbit y el mítico en cuanto a que es una adaptación.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur realizado entre amigos. La finalidad es realizar un homenaje y lúdica. La pretensión es lúdica.

18.7.15.- *Born of Hope* (Kate Madison, 2009).

Largometraje que narra el nacimiento de Aragorn y la vida de sus padres. La trama transcurre al final de la Tercera Edad en la Tierra Media, justo cuando el poder de Sauron está resurgiendo. Los orcos que están bajo su mando han recibido órdenes de exterminar a toda la línea sucesora de Elendil. El film también muestra la búsqueda del Anillo por parte de Sauron y las vicisitudes que sufren los Dúnedain que se defienden de los ataques de los orcos. El interés de este *fan film* reside en ver la relación entre Gilran y Arathorn, los padres de Aragorn.

- Formato cinematográficos: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este largometraje es de 71 minutos. Es un guion original de Alex K. Aldridge (Paula DiSante).
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: es una precuela a la trilogía de *TLOTR* que conserva el canon estético y que tiene como nexo al personaje de Aragorn ambientada en el universo original. En este *fan film* se registran diferentes tipos de cánones relacionados tanto con el universo de Tolkien como de las películas: a nivel de realización las peleas con orcos a cámara lenta, canon estético que bebe directamente de los filmes, canon geográfico porque está situado en los espacios definidos por Tolkien, canon lingüístico los personajes hablan inglés, dunedain y élfico y una centralidad del Anillo como vínculo a los textos primeros y secundarios. En el aspecto metacinematográfico los créditos finales son

similares en estética a los de las películas de LOTR. Este *fan film* está basado en el Apéndice A de *TLOTR* dedicado a “Anales de los reyes y los gobernantes” en la sección dedicada a “Los reyes númenóreanos”. Se produce una expansión de la línea temporal en la que se explica los orígenes de Aragorn y una refocalización sobre este, pero principalmente sobre sus padres. Uno de los fan films más complejos utiliza todo tipo de elementos narrativos ligados a los textos primarios y en el ámbito del canon estético adopta no solo aquellos aspectos vinculados con la caracterización de personajes sino por la forma en que esta película está grabada.

- Nivel de profesionalidad: largometraje *pro-am* con gran peso artístico en la producción, la ambientación, puesta en escena y vestuarios. Los actores principales son profesionales aunque no muy populares. La finalidad es realizar un tributo a la obra de Tolkien. La pretensión es seria. Ganadora en 2010 del premio Best Micro-Budget Feature en el London Independent Film Festival.

18.7.16.- *The Hunt for Gollum* (Chris Bouchard, 2009).

Este *fan film* es una escena perdida, son hechos descritos en los libros, pero no adaptados en la película. La historia se desarrolla diecisiete años antes de *The Fellowship of the Ring*, por lo que está construido como una precuela cuando Gandalf teme que el Gollum revele la localización del Anillo a Sauron. Para evitarlo el mago envía a Aragorn para interceptarlo. Finalmente atrapa al Gollum, pero tras un enfrentamiento con unos orcos este se escapa.

- Formato cinematográficos: medimetraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este medimetraje es de 38 minutos. Es un guion que adapta un fragmento de la novela *TLOTR* escrito por Chris Bouchard.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: este *fan film* está ambientado en el universo original, adapta un fragmento de la novela original pero está narrado como una precuela a la trilogía fílmica. En este *fan film* se registran diferentes tipos de cánones relacionados tanto con el universo de Tolkien como de las películas: a nivel de realización las peleas con orcos a cámara lenta, canon estético que bebe

directamente de los filmes, canon geográfico porque está situado en los espacios definidos por Tolkien y una centralidad del Anillo como vínculo a los textos primeros y secundarios. En el aspecto metacinematográfico los créditos finales son similares en estética a los de las películas de *TLOTR*, algunos actores tienen un gran parecido con los de las películas de Peter Jackson, se conserva la estética y la planificación de la trilogía fílmica y los actores imitan las mismas poses que las de los personajes en las películas originales. Un aspecto destacable de este *fan film* es la introducir personajes nuevos en un entorno narrativo altamente canónico: por un lado está Irithir, un dunedain, y por otro Goblok, el líder de los orcos que aparecen en esta película. Al ser una precuela se configura como una expansión de la línea temporal con respecto a las películas. En esta producción la figura del Gollum ayuda a entender como el canon se convierte en fanon y en este caso la confirmación de una tendencia. La descripción de la criatura que aparece en la novela *The Hobbit* habla de un personaje de piel oscura con dos grandes ojos. Peter Jackson ignora ese aspecto físico priorizando en una faz redonda y dos grandes ojos, inspirándose en el trabajo del ilustrador de novelas de Tolkien Alan Lee. Junto con el *fan film* anterior es uno de los más complejos utiliza todo tipo de elementos narrativos ligados a los textos primarios y en el ámbito del canon estético adopta no solo aquellos aspectos vinculados con la caracterización de personajes sino por la forma en que esta película está grabada.

- Nivel de profesionalidad: medimetroaje *pro-am* con gran peso artístico en la producción, la ambientación, puesta en escena y vestuarios. En el que participan parte del equipo de *Born of Hope* y personales habituales del medio pero no profesionales. La finalidad es realizar un tributo a la obra de Tolkien a la vez de figurar como un antecedente de la trilogía de películas de Peter Jackson. La pretensión es seria. Este medimetroaje ganó en 2009 del premio a la mejor película en el Balticon Film Festival.

18.7.17.- *Halifirien* (Tom Robinson, 2009).

Este *fan film* transcurre de manera paralela a la tercera película de la trilogía *TLOTR* cuando las almenaras de Gondor deben ser encendidas para pedir ayuda al reino de Rohan. Tiene lugar, concretamente, en el Halifirien, una montaña que pertenece a la geografía imaginaria de la Tierra Media creada por Tolkien. Este monte, que aparece en

el tercer volumen de la trilogía y en el recopilatorio de *Cuentos inacabados (Unfinished Tales, 1980)*, forma parte de las Ered Nimrais, en la cima del cual se encuentra la última almenara del reino de Gondor. La historia tiene una premisa muy básica: los protagonistas son dos hermanos cuya misión es encender esa última almenara durante el asedio de las tropas de Sauron a Minas Tirith. Dicha labor se verá dificultada porque ambos hermanos deberán enfrentarse de manera continuada con orcos, ocupando gran parte del metraje.

- Formato cinematográficos: mediometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este mediometraje es de 35 minutos. Es un guion original escrito por Tim Robinson.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: el uso del espacio geográfico canónico sitúa este *fan film* en el universo original, a la vez de una utilización de la estética de las películas de Peter Jackson, pero es más adecuado acomodarlo como universo expandido. Es una recontextualización de un espacio off con respecto a la última película de la trilogía en forma de intracuela.
- Nivel de profesionalidad: mediometraje amateur que se mueve en el eje familiar, en el que abundan fallos de realización, edición y de carácter narrativo. La finalidad es lúdica y realizar un homenaje a esta ficción. La pretensión es seria en cuanto a la construcción de la trama y la intención de que encaje en el universo original.

18.7.18.- *Lord of The Rings, Abridged* (Amusement Park Recording Studio, 2009).

Parodia cómica que resume la trilogía completa en escenarios prefabricados, en la que todos los personajes están interpretados por niños.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de nueve minutos. Es un guion adaptado sin escritor acreditado.
- Género: comedia.

- Relación con el canon: se trata de un *digest* que resume las tres películas que componen la trilogía. Utiliza el canon estético para relacionar este texto con el universo del texto secundario.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur realizado en el eje familiar con una buena realización y edición. Finalidad y pretensión lúdica.

18.7.19.- *The Palantir* (director desconocido, 2010).

Teaser-trailer de un *fan film* inexistente. En la que vemos como un grupo de caballeros atrezados como en las películas de Peter Jackson van deambulando por un bosque hasta llegar a una cueva, una vez en ella se enfrentan a la muerte. Se utiliza un filtro para darle un aspecto de ensoñación. El Palantir al que hace referencia el título es una piedra esférica que los magos utilizan para poder ver a distancia.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental (la narrativa es mínima pero inteligible).
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:24 minutos. Es un guion pero sin acreditar.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: apenas existe información de este *fan film*. Lo sitúan dentro del universo las vestimentas de los personajes y el título de la obra. La micronarrativa que se desarrolla apunta que forma parte de un presunto universo expandido. Se sirve del canon estético para vincularlo al universo fílmico.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. La finalidad es realizar un tributo a este universo. La pretensión es seria.

18.7.20.- *LOTR: Calling of the Ring* (Guy Pidgen, 2010).

Parodia que se centra en la pasión que Sam siente por Frodo. Mientras que el segundo se muestra como un ser inocente Sam es descrito como un perverso que aprovecha cualquier momento para masturbarse contemplando a su compañero de viaje, en cierta ocasión lo hace con el Anillo.

- Formato cinematográficos: serie de cortometrajes de referente real, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración total de esta serie de cortometrajes es de 18:54 minutos, oscilando cada capítulo entre 3:05 y los 5:55 minutos. Son guiones originales escritos por Guy Pidgen.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: esta serie de *fan films* se desarrolla en un universo alternativo en el que Sam ama de manera secreta y desenfrenada a Frodo por lo que se produce una erotización de los personajes canónicos. Sin embargo, lejos de desplazarse al relato erótico, el cambio de género narrativo se produce hacia la comedia. Por lo que también es una dislocación de personajes y objetos en otro género narrativo. El vínculo con la obra original se produce por utilizar a los mismos personajes del canon mítico con unos ropajes similares a los que estos portan en el canon estético.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. La finalidad es realizar un homenaje a través de la parodia. La pretensión es paródica.

18.7.21.- *Lord of Recycling* (Kial Natale, 2011).

Tráiler paródico que tiene como tema central el reciclaje. En este se utilizan las escenas más representativas de las películas sustituyendo el Anillo único por una botella de plástico.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:18 minutos. Es un remake/adaptación sin escritor acreditado.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: en esta parodia se produce un cambio de género hacia la comedia. Es un *digest* en el que se resumen los momentos más significativos del canon mítico utilizando elementos del canon estético en los personajes y de la caracterización de actores. Se produce una trasposición diegética en el ámbito de lo social con una preocupación contemporánea y se le añade una motivación en la que el reciclaje aparece como tema central en el viaje de los hobbits. También es una dislocación de personajes género narrativo.

- Nivel de profesionalidad: la calidad de este cortometraje es *pro-am*. La finalidad es participar en RCBC's Trailer Trashed Film Festival, 2011. La pretensión es paródica en el fondo pero sería en el fondo.

18.7.22.- *The Two Towers* (Hector Taillefer, Guillermo Bezos, José Martín Gómez, Pablo Burgos y Pablo Fernandez, 2011).

Cortometraje en el que se reproducen alguna de las escenas más simbólicas de la película *The Lord of the Rings: The Two Towers*. Rodado en casas particulares, con algo de atrezzo y ropa actual. Gran parte del metraje se corresponde con un número musical final improvisado.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 15:16 minutos. Es un *remake* sin escritor acreditado.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la única relación que tiene con el canon es que se trata de un *remake* que reproduce algunos fragmentos de la película y se adoptan algunos aspectos del canon estético.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur rodado entre amigos. Con una finalidad lúdica y con una pretensión de ser realizado por diversión.

18.7.23.- *Legolas by Laura* (Jeremy Sickles y Brendan Steere, 2011).

Este *fan film* adapta un *fan fiction* titulado *Legolas*, de un autor desconocido, popular por su mala calidad. Con el tiempo ha pasado a llamarse *Legolas by Laura*, trata de como Legolas encuentra a una niña y diez años a la que enseña a montar a caballo y a la que presenta a Aragorn y Gandalf. Pero Laura es secuestrada por las fuerzas de la oscuridad y cuando el padre adoptivo y sus compañeros van a liberarla el secuestrador la mata. Este *fan fiction* ha sido adaptado en otros *fan fictions*, *fan films* y *fan vids*.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 2:16 minutos. Es una adaptación de un *fan fiction* escrito por los directores.

- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el canon mítico está el uso de los personajes y el canon estético en la aproximación en las vestimentas que llevan en las películas. Aunque el *fan fiction* original busca tener el tono épico de este tipo de relatos la aproximación que se hace desde este *fan film* es paródica, tono que se ve acentuado por la actuación de los actores. Lo cual produce el cambio de género hacia la comedia, por lo que también es una dislocación de personajes y objetos en otro género narrativo.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur rodado entre amigos. Con una finalidad lúdica y con una pretensión paródica con respecto al texto al cual adapta.

18.7.24.- *Idiots in the Shire* (Paul Dowers, 2012).

Texto cómico que se desarrolla en el Cardiff actual, en el que un chico joven encuentra un anillo por la calle y se lo lleva a su padre, un tipo bebedor con la apariencia de Gandalf el mago. En determinado momento, sin demasiado sentido, se aparece Sauron en el portal y les advierte del poder del Anillo.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 4:30 minutos. Es un guion original escrito por Stephen y Paul Dowers.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con ambos cánones es referencial, por la aparición de Sauron y el Anillo. Se produce una trasposición diegética en la que se realiza una aproximación temporal del Anillo y de Sauron a nuestra época. Es, pues, una dislocación de personajes y objetos en otro género narrativo y una personalización del realizador como personaje.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur. Con una finalidad lúdica y con una pretensión paródica.

18.7.25.- *The Road to End* (Jason Wright, 2012).

Frodo y Gollum van deambulando por la Tierra Media. El hobbit intenta saber algo del monstruo pero la doble personalidad de este empieza a hacer planes por su cuenta contra Frodo.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de catorce minutos. Es un guion original sin acreditar.
- Género: fantasía épica - drama.
- Relación con el canon: la relación con ambos cánones es directa narrativamente, sería una intracuela de la tercera parte de la trilogía, tanto literaria como cinematográfica. Es una recontextualización, una escena perdida que tiene lugar en el espacio off de la historia. Se produce un pequeño desplazamiento en el género narrativo hacia el drama a causa que este cortometraje se centre en el estado anímico de los personajes; hay una intensificación emocional centrada en Frodo y a la debilidad que este siente por transportar el Anillo.
- Nivel de profesionalidad: cortometraje amateur, en el que el actor que hace de Frodo va vestido igual que en las películas pero el que interpreta al Gollum va con ropa deportiva usada. A pesar de estar realizada en el eje familiar no suele tener errores típicos como mirar a cámara o hacer planos excesivamente largos. La finalidad es rendir tributo a ambos textos, primario y secundario. La pretensión es seria por el intento de desarrollar una narrativa que se mueva dentro de un contexto canónico.

18.7.26.- *Todd of The Rings* (Julian Higgins, 2012).

Parodia cómica que resume toda la trilogía cinematográfica en poco más de veinte minutos. En este caso se sustituye el Anillo por una figura de oro de Todd Haberkorn, un doblador de anime estadounidense muy popular entre el *fandom* de ese país.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 24 minutos. Es un guion adaptado de Vic Mignona.
- Género: fantasía épica - comedia.
- Relación con el canon: la relación con el canon es directa, es un *remake* en el que se copia los mismos planos de la película. Conserva el tono épico dentro de la comedia, el cambio de objeto que han de destruir da lugar a un pequeño cambio de género narrativo. La estética del film se preserva, este rasgo junto a los tipos de planos hace aparecer la función mímica en este *fan film*. A pesar de que en los créditos indican que está basado en la obra de Tolkien realmente es un *remake* de las películas en forma de *digest*. Podría desarrollarse en un universo alternativo.
- Nivel de profesionalidad: es un *fan film pro-am*, la persona que está detrás de todo es Vic Mignona, del que ya hemos hablado en los *fan films* de *Star Trek*. Los actores son habituales en otros *fan films* dedicados a otros textos primarios. El nivel de acabado final es similar al de las películas originales. La finalidad lúdica a la vez que hacer un homenaje. La pretensión es seria en cuanto al tratamiento técnico y estético de la película y paródica en cuanto al fondo.

18.7.27.- *Lego: Battle of Helm's Deep* (LouOl03, 2012).

Reproducción de la batalla del abismo de Helm, aparece en la novela y en el segundo film de la trilogía, con figuras de la línea *TLOTR* de Lego. Es una animación *stop motion* doblada por los realizadores.

- Formato cinematográficos: cortometraje de animación *stop motion*, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 8:24 minutos. Se trata de una adaptación sin acreditar.
- Género: fantasía épica - comedia.
- Relación con el canon: se trata de una recreación un tanto cómica realizada con las figuras franquiciadas de la marca Lego. El tono cómico viene marcado por los videojuegos que la empresa danesa lanza al mercado para públicos juveniles. La estética es la que los muñecos traen de fábrica. Existe el uso del canon mítico por recrear una escena de la novela y el estético viene determinado por la utilización de un producto franquiciado.

- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur realizado por niños con una animación poco fluida. La finalidad lúdica. La pretensión es paródica.

18.7.28.- *Ranger* (Josh Fortune, 2012).

Cortometraje que adapta libremente leyenda de Beren y Lúthien, uno de los relatos de *El Silmarillion*. Un *ranger* se enamora de una chica que encuentra en el bosque hasta que un pretendiente los sorprende y se lo dice al padre de ella. Este solo aceptará darle la mano a aquel que le traiga una gema que el dragón de la montaña tiene en su cueva. El *ranger* lo consigue pero el otro pretendiente se lo arrebató. Cuando está de vuelta el *ranger* se vuelve a enfrentar al dragón, pero esta vez fracasa. El *ranger* muere pero luego es resucitado por el padre.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 24 minutos. Se trata de una adaptación escrita por Josh Fortune y Guy Logan.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: se trata de una adaptación de un relato de *El Silmarillion*. Este libro no posee ninguna adaptación cinematográfica oficial, no obstante adopta la estética y la música de las películas de Peter Jackson.
- Nivel de profesionalidad: *fan film pro-am* con un acabado final notable. La finalidad rendir tributo a la obra de Tolkien. La pretensión es seria.

18.7.29.- *The Silmarillion: Arda – A World is Rising* (2012).

Fan film en formato de tráiler sobre los orígenes de Arda y el papel que dos razas, los Maïar y los Valar, juegan en su creación.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 1:53 minutos. Se trata de una adaptación sin acreditar.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: es un tráiler de una posible adaptación de *El Silmarillion*. Este libro no posee ninguna adaptación cinematográfica oficial. La estética

difiere de las películas cinematográficas, principalmente por el aspecto de ensoñación que tiene.

- Nivel de profesionalidad: es un *fan film pro-am*, los tráiler permiten grabar unos pocos planos y cuidar mucho todos los detalles. La finalidad rendir tributo a la obra de Tolkien. La pretensión es seria.

El formato utilizado es el de tráiler cinematográfico.

18.7.30.- *The Gods of Middle Earth* (Toca de Minas, 2012).

Documental sobre las deidades de la Tierra Media en el que se utilizan imágenes sacadas de videojuegos, películas, ilustraciones de libros, etc. para mostrar de lo que se está hablando.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real que utiliza imágenes de archivo, figurativo y documental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje documental es de diez minutos. Se trata de un guion original sin acreditar.
- Género: modo documental.
- Relación con el canon: hace referencia a la historia de la Tierra Media desde sus orígenes, el espectro temporal que coge es muy amplio por lo que podemos considerarlo una transcuela. El guion parece sacado de los textos de las obras originales mientras que las imágenes pertenecen a textos derivados. Uso del canon mítico en cuanto a que se trata de una panorámica sobre este.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur realizado con pocos medios. La finalidad es rendir tributo a la obra de Tolkien y mostrar los conocimientos que el realizador tiene de esta. La pretensión es seria.

18.7.31.- *The Mines of Moria – The Battle of Balin’s Tomb* (Gyromatic3000, 2012).

Remake de la batalla en la tumba de Balin tal como se representa en la primera película de la trilogía *TLOTR*, con figuras de la línea *TLOTR* de Lego. Es una animación *stop motion* doblada por los realizadores.

- Formato cinematográficos: cortometraje de animación *stop motion*, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 1:53 minutos. Se trata de un guion adaptado sin acreditar.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: se trata de un *remake* realizado con las figuras franquiciadas de la marca Lego. La estética es la que los muñecos traen de fábrica. Es una adaptación de segunda generación. Esta escena también aparece en el texto primario.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur realizado por niños. La finalidad lúdica. La pretensión es seria.

18.7.32.- *The Hobbit* (Hessey96 y bbbboy1997, 2012).

Adaptación de la novela homonima de Tolkien realizada por niños.

- Formato cinematográficos: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este largometraje es de 122 minutos. Se trata de un guion adaptado sin acreditar.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: es una adaptación que adopta el canon mítico en la narración pero obvia el estético por falta de presupuesto.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur realizado por niños sin unas competencias mínimas en el audiovisual. La finalidad lúdica. La pretensión es seria en el fondo pero no en la forma.

18.8.33.- *In the forest of Tom Bombadil* (Hannah Barlow,2013).

Adaptación del fragmento de la novela en la que hace acto de presencia Tom Bombadil, un ser que no tiene igual en la Tierra Media por lo que su identidad real es un misterio. En el primer libro de *TLOTR* aparece Tom Bombadil cuando es requerido por los hobbits, tras sacarles de un entuerto les ofrece un sitio donde dormir y comer en medio del bosque. Una vez se duermen cada uno tendrá unos sueños diferentes.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.

- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 12:18 minutos. Se trata de un guion adaptado por Hannah Barlow.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: adaptación de parte de los capítulos 6 y 7 de la primera novela de la trilogía. Esta escena no ha sido adaptada en ninguna de las películas. Eso la convierte en una intracuela de la primera película ambientada en el universo original. Se trata pues de una recontextualización para rellenar un hueco que no aparece en la película, pero que no se muestra indicios de la aparición de este personaje en la misma. Se respeta la estética de los hobbits de las películas de Peter Jackson.
- Nivel de profesionalidad: *fan film pro-am*, realizado en el eje familiar pero con un acabado notable. La finalidad rendir tributo a la obra de Tolkien con la estética de Peter Jackson. La pretensión es seria.

18.7.34.- *Beren & Lúthien* (Franck Gimenez, 2013).

Cortometraje que adapta la leyenda de Beren y Lúthien que aparece en *El Silmarillion*. Beren es un soldado que ve en busca de su padre que ha fallecido en una escaramuza contra unos orcos. Al encontrar el cuerpo se da cuenta de que no tiene un anillo familiar por lo que emprende una segunda búsqueda por este objeto. Tras encontrar una segunda horda de orcos lucha contra ellos y recupera el anillo del padre. Sigue deambulando por los bosques y se le aparece Lúthien como un ser etéreo. En su andadura se encuentra con una tercera horda de orcos con los que luchará pero no con demasiada fortuna, lo dejan malherido. Sin embargo, llega Lúthien, lucha contra los orcos derrotándolos y sana a Beren.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de veinte minutos. Se trata de un guion adaptado por Franck Gimenez.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: adaptación de un relato de *El Silmarillion*. A pesar de no tener un referente cinematográfico directo adopta elementos de la adaptación de *TLOTR* de Peter Jackson, tanto en la vestimenta de los dos personajes principales, el diseño de los orcos y la abundancia de enfrentamientos con estos.

La música y la planificación también es muy similar a la de las películas del director neozelandés.

- Nivel de profesionalidad: *fan film pro-am*. La finalidad rendir tributo a la obra de Tolkien con la estética de Peter Jackson. La pretensión es seria.



Fig. 93.- Imágenes de *Born of Hope* (Kate Madison, 2009) y *Beren & Lúthien* (Franck Gimenez, 2013).

18.7.35.- *Diari Dalla Terza Era* (Claudio Ripalti, 2013).

Un antiguo caballero le explica a una descendiente suya la lucha entre el bien y el mal que tuvo lugar en el pasado y que está descrita en un diario que este ha encontrado. Se trata de un enfrentamiento durante la alianza entre elfos y humanos para luchar contra Angmar, el rey brujo nigromante. El relato se centra principalmente en la búsqueda de un caballero humano que deambula por la Tierra Media en busca de Angmar, al que al finalmente encuentra, y fallece tras enfrentarse con él.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de dieciocho minutos. Se trata de un guion original inspirado en *TLOTR* y *El Silmarillion* escrito por Claudio Ripalti.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: es de las pocas ocasiones de las que se puede hablar de universo expandido, con referentes a las obras literarias originales pero sin un vínculo directo a estas, utiliza el canon mítico en lo temporal y geográfico para ambientar el cortometraje a la vez que el estético para diseñar a los personajes.
- Nivel de profesionalidad: *fan film pro-am*. La finalidad rendir tributo a la obra de Tolkien con la estética de Peter Jackson. La pretensión es seria.

18.7.36.- *Lego: LOTR – The Third Age* (Dustin Downey, 2013).

Película de animación que reproduce de manera un tanto cómica la batalla del abismo de Helm entre el reino de Rohan y los orcos, hecho con figuras y el set de construcción de Lego de la franquicia *TLOTR*.

- Formato cinematográficos: cortometraje de animación *stop motion*, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de veinte minutos. Se trata de un guion adaptado (*remake*) sin guionista acreditado.
- Género: fantasía épica - comedia.
- Relación con el canon: es una recreación un tanto cómica realizada con las figuras franquiciadas de la marca Lego. El tono cómico viene marcado por los videojuegos que la empresa danesa lanza al mercado para públicos juveniles. No está doblado y utiliza como banda sonora piezas musicales de diferentes videojuegos. La estética es la que los muñecos traen de fábrica por lo que adoptan el canon estético.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur realizado por niños con una animación un tanto brusca. Finalidad lúdica y pretensión paródica.

18.7.37.- *The Fourth Age* (Lynn, 2013).

Los hechos de este cortometraje suceden tras *TLOTR*. En algún momento *del fan film* dan a entender que son los descendientes de Aragorn. La trama se reduce a un grupo de niños con su madre huyendo de un par de orcos.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 24 minutos. Se trata de un guion original, seguramente improvisado durante la grabación, sin escritor acreditado.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: referencias mínimas: el título, la vestimenta, la aparición de orcos y la posible mención a Aragorn (la poca calidad del audio impide escuchar adecuadamente los diálogos). Elementos que hacen pensar en una expansión de la línea temporal y una personalización de los fans actores.

- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur, aunque casi se podría decir que es doméstico, está grabado en tres formatos (4:3, 16:9 y con el móvil en vertical), tiene fallos de raccord constantes, desenfoques, miradas a cámara. Finalidad y pretensión lúdica.

Backyard movie rodada con niños en el ámbito familiar.



Fig. 94.- Imágenes de *The Fourth Age* (Lynn, 2013) y *In the forest of Tom Bombadil* (Hannah Barlow, 2013).

18.7.38.- *Broken Bow* (Sam Hawkeye, 2013).

Teaser tráiler que se desarrolla en los días del reinado de Aragorn en el que hay un conflicto entre Rangers y Easterlings por el secuestro de uno de los primeros por parte de los segundos.

- Formato cinematográficos: cortometraje de Internet de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 56 segundos. Se trata de un guion original sin escritor acreditado.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: las referencias pertenecen principalmente al canon estético y la ubicación cronológica al canon mítico. Es una expansión de la línea temporal ambientada en el universo original de la película Se podría considerar como universo expandido.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur. La finalidad es rendir un homenaje y la pretensión es seria.

El formato utilizado es el tráiler.

18.7.39.- *Historia de Angmar* (Tomba Millan, 2013).

Documental sobre Angmar, el rey brujo, en el que se utilizan imágenes sacadas de videojuegos, películas, ilustraciones de libros, etc... para mostrar de lo que habla el narrador.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real que utiliza imágenes de archivo, figurativo y documental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje documental es de doce minutos. Se trata de un guion original sin escritor acreditado.
- Género: modo documental.
- Relación con el canon: centrado en un personaje vital para el desarrollo de la historia de la Tierra Media. El espectro temporal que coge es muy amplio por lo que podemos considerarlo una transcuela. El guion parece sacado de los textos de las obras originales mientras que las imágenes pertenecen a textos derivados.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur realizado con pocos medios. La finalidad rendir tributo a la obra de Tolkien y mostrar el conocimientos que el realizador tiene de esta. La pretensión es seria.

18.7.40.- *The Nobbitt* (Paul Dowers, 2013).

Gandarf el mago se dirige a casa de Dildo Raggins para pedirle que le acompañe en una misión a las montañas Negras. Dildo decide no acompañarlo pero llega Brodo con unas cervezas que se beberá con el mago hasta quedarse dormido. Este *fan film* está ambientado en la actualidad en Cardiff.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real que utiliza imágenes de archivo, figurativo y documental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje documental es de cuatro minutos. Se trata de un guion original escrito por Paul Dowers.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: la relación con el texto es paródica, se producen cambios de nombres por unos más cómicos, por lo que se puede determinar que se produce un cambio de género narrativo. Es una fantasía contemporánea en la que tiene lugar una trasposición diegética y una personalización del realizador como personaje.

- Nivel de profesionalidad: cortometraje semiprofesional. Con una finalidad lúdica y con una pretensión paródica.

18.7.41.- LOTR FF – Two Towers (Andrew Fiorini, 2014)

Un *remake* reimaginado de la segunda película de la trilogía cinematográfica escrita, dirigida, interpretada y editada por Andrew Fiorini en el patio de su casa.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de treinta minutos. Se trata de un guion adaptado por Andrew Fiorini.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: relacionado con el texto secundario tanto por las acciones representadas como por los diálogos. No cumple el canon estético por ir vestido de ropa de calle actual. Reduce el texto original a lo esencial por lo que es un digest.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur, en el que la misma persona hace todas las labores de producción. La finalidad y la pretensión es lúdica.
Es una *Backyard movie*.

18.7.42.- Tolkien's Road (Nie Green, 2014).

Biopic centrado en Tolkien en el que se muestra cómo la idea de crear un mundo ficcional va tomando forma entre la vida familiar, la profesional y los ingratos recuerdos de la I Guerra Mundial. La historia tiene lugar en Oxford en 1929 donde, aparte de dar clases en la universidad, empieza a tomar notas sobre lo que en el futuro se convertirá en la Tierra Media, hasta que un día un hobbit le robará la cartera con el bloc de notas en su interior. Tolkien hablará con él sobre la vida, otro día tendrá un encuentro con un grupo de elfos y un tercer día se encontrará con Aragorn y Gandalf. Este cortometraje trata sobre dejar de vivir de los recuerdos del pasado y vivir el presente.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de 35 minutos. Se trata de un guion original de Nie Green.

- Género: drama.
- Relación con el canon: se trata de un meta *fan film* que busca humanizar al autor y mitificar la construcción del relato de la Tierra Media. Las referencias son metatextuales aunque en la representación de los personajes ficticiales prima la representación del canon mítico.
- Nivel de profesionalidad: *fan film pro-am*, casi todo el equipo que participa en este proyecto son habituales en los medios de comunicación. La finalidad es rendir un homenaje al autor. La pretensión es seria.

18.7.43.- *Rise of the Dwarves* (David Ward Jr., 2014).

Cortometraje inspirado en la Tierra Media, pero sin una narrativa muy clara sobre lo que sucede. Por un lado hay dos magos enfrentados, por otro unos enanos que son emboscados continuamente por unos bandidos y en tercer lugar unos orcos que son perseguidos por *rangers*.

- Formato cinematográficos: cortometraje de referente real, figurativo y no argumental (débil).
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje es de catorce minutos. Se trata de un guion original de David Ward Jr.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: referencias mínimas: el título, la vestimenta, la aparición de orcos y magos. La falta de causalidad y de un argumento claro lastra la comprensión de esta pieza. Utiliza elementos básicos del canon mítico y referenciales del estético.
- Nivel de profesionalidad: *fan film amateur*, aunque casi se podría decir que es doméstico, está grabado en dos formatos (4:3 y 16:9), tiene fallos de *racord* constantes, desenfoques y errores de edición en los que se ven los efectos visuales. Hay unos intertítulos que intentan ligar as diferentes escenas. Finalidad y pretensión lúdica.

Backyard movie.

18.7.44.- *LOTR – The Two Towers* (2014).

Remake de la segunda película de la trilogía dirigida por Peter Jackson. Es un largometraje que recoge los momentos más significativos del film.

- Formato cinematográficos: largometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este largometraje es de 84 minutos. Se trata de un guion adaptado pero sin guionista acreditado.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: tal y como indican está inspirado tanto por el texto primario como por el secundario, por lo que utiliza ambos cánones. Es un *digest* que resume la película y de esta solo se utilizan los momentos de mayor intensificación emocional.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur, rodado entre amigos. La finalidad es rendir un homenaje a ambos textos y la pretensión lúdica.

18.7.45.- *Lord of the Rings: Fellowship of the Ring – Minecraft Parody* (Minute Minecraft Parodies, 2014).

Resumen de un solo minuto de la primera película de la trilogía cinematográfica. Es una parodia cómica de animación realizada con *Minecraft* que empieza con Sauron rechazado en la escuela de arte lo cual desencadena desde la creación del Anillo hasta la primera parte de la aventura de Frodo.

- Formato cinematográfico: cortometraje de animación mediante el videojuego *Minecraft*, figurativo y no argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de este cortometraje de Internet es de un minuto. Se trata de un guion adaptado sin guionista acreditado.
- Género: comedia.
- Relación con el canon: utiliza el canon estético filtrado a través de la estética de *Minecraft*. Es un *digest* muy resumido en el que se produce un cambio de género hacia la comedia.
- Nivel de profesionalidad: *fan film pro-am* que delata grandes competencias por parte del usuario hacia este juego con el que es capaz de elaborar un cortometraje de Internet. La finalidad y la pretensión es lúdica.

18.7.46.- *Middle Earth Saga* (Gabor Baumgarten, 2015).

Serie de cortometrajes en los que se cuenta la historia de Turin, hijo de un señor poderoso nacido bajo una profecía. Este emprende su viaje en busca de su destino, por

el camino se le unirá un caballero y un enano. Gran parte de la trama reside en ver a los personajes caminando por el campo de un lado a otro. Los cortometrajes que componen este título son: *The Profecy*, *The Fellowship* y *Misty Mountains*.

- Formato cinematográfico: cortometraje de referente real, figurativo y argumental.
- Categoría supragenérica: la duración de estos cortometrajes es de 26 minutos. Se trata de un guion original de Gabor Baumgarten y Johnathan Mosebach.
- Género: fantasía épica.
- Relación con el canon: es una fantasía inspirada en la Tierra Media, se utiliza principalmente el canon estético. Podría pertenecer a la categoría de universo expandido, en el que la vinculación con el canon mítico es mínima.
- Nivel de profesionalidad: *fan film* amateur, rodado entre amigos. Uno de los primeros grabados en 4K a pesar de eso tiende errores en la planificación, en el montaje y en algún plano se ve al personal del equipo de rodaje. La finalidad es rendir un homenaje a ambos textos y la pretensión sería.

19.- Resultados.

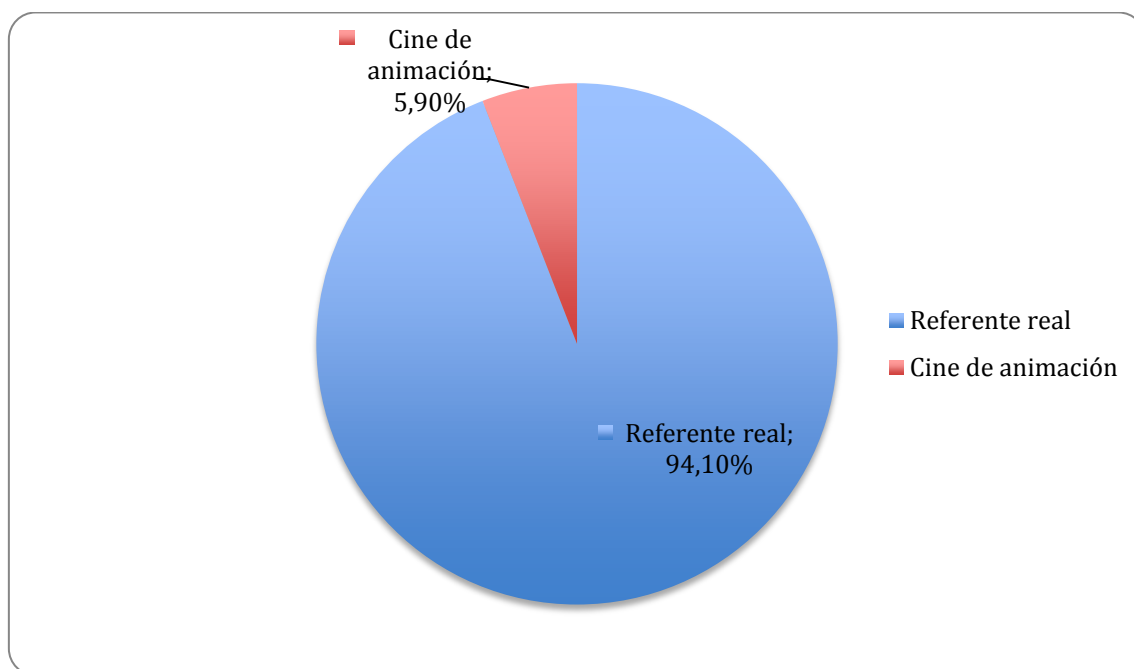
En este apartado pasamos a desglosar los resultados de los análisis de los *fan films* de las tres franquicias examinadas y se dedica un último apartado a mostrar unos resultados globales. Los porcentajes expuestos pueden tener un error de ± 1 derivado de que algunos datos superan tres cifras después de la coma.

19.1.- *Fan films* de *Star Trek*.

A continuación detallamos los resultados extraídos de los análisis de los *fan films* dedicados al universo *Star Trek*. Hemos analizado 34 títulos, lo cual constituye un 24,81% de los 137 localizados a fecha de 31 de julio de 2015 que suponen el total de la producción conocida; en fanfilms.net tan solo hay censados 127.

- **Según los formatos cinematográficos.**

Referente real	94,1 %
Cine de animación	5,9 %

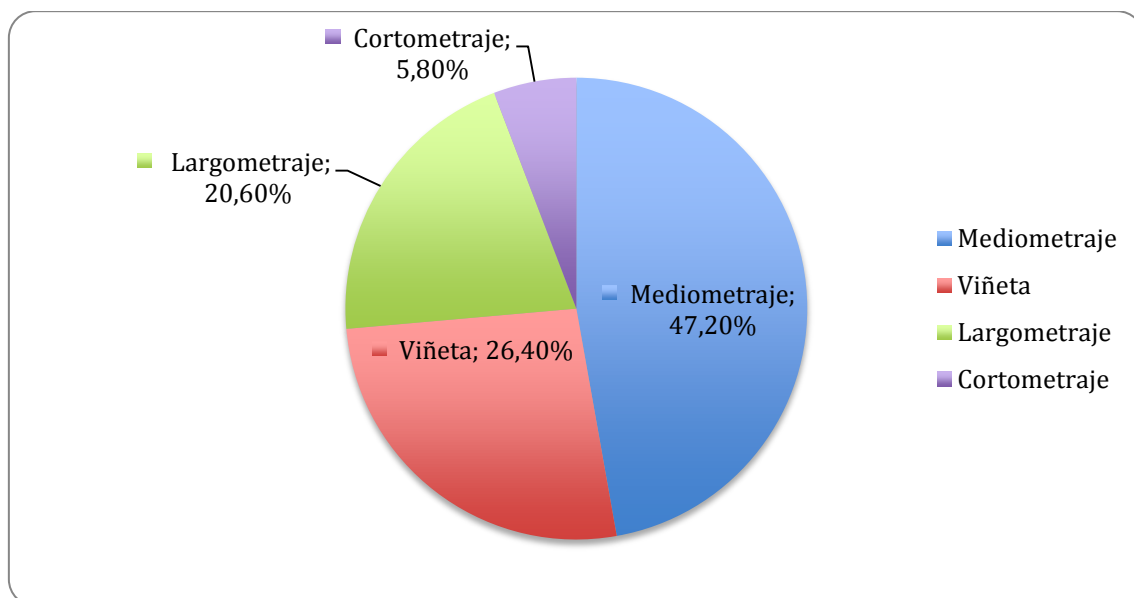


El 100% de los *fan films* animados están hechos por ordenador.

El 100% de los *fan films* son figurativos y argumentales.

- **Según la duración.**

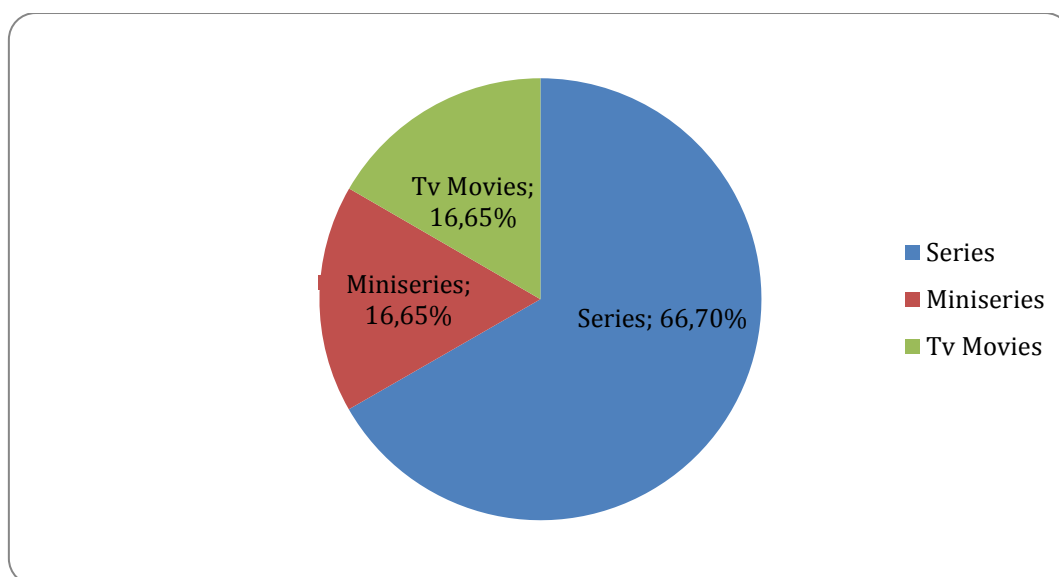
Mediometrage	47,2 %
Viñeta	26,4%
Largometraje	20,6 %
Cortometraje	5,8 %



- **Formatos televisivos.**

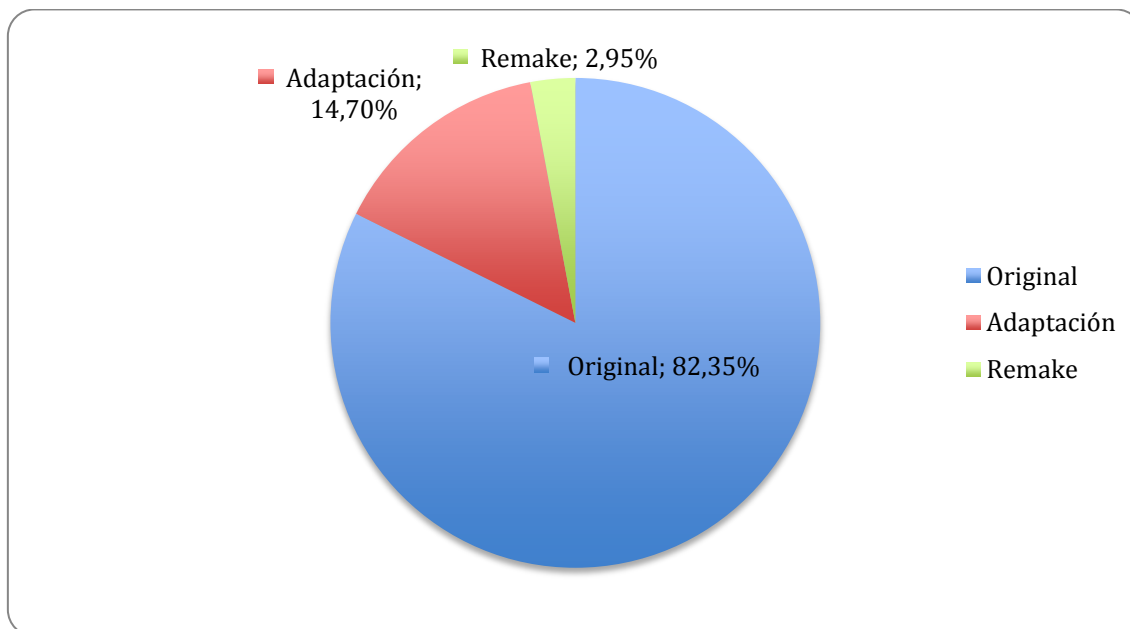
En el caso de los *fan films* de *Star Trek* hemos atendido a su especial condición de producciones seriadas a pesar de que los hayamos analizado como productos independientes. En cuanto a formatos televisivos, responden a los siguientes resultados:

Series	66,7%
Miniseries	16,65%
<i>Tv movies</i>	16,65%



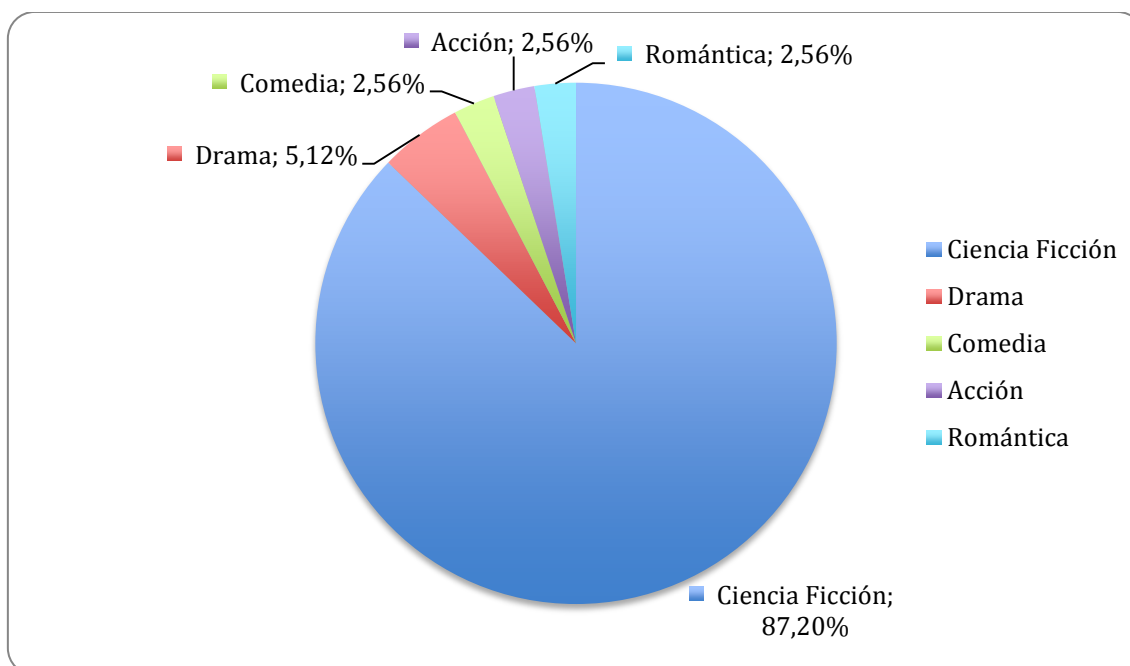
- **Origen del guion.**

Original	82,35%
Adaptación	14,7%
Remake	2,95%



- **Géneros narrativos**

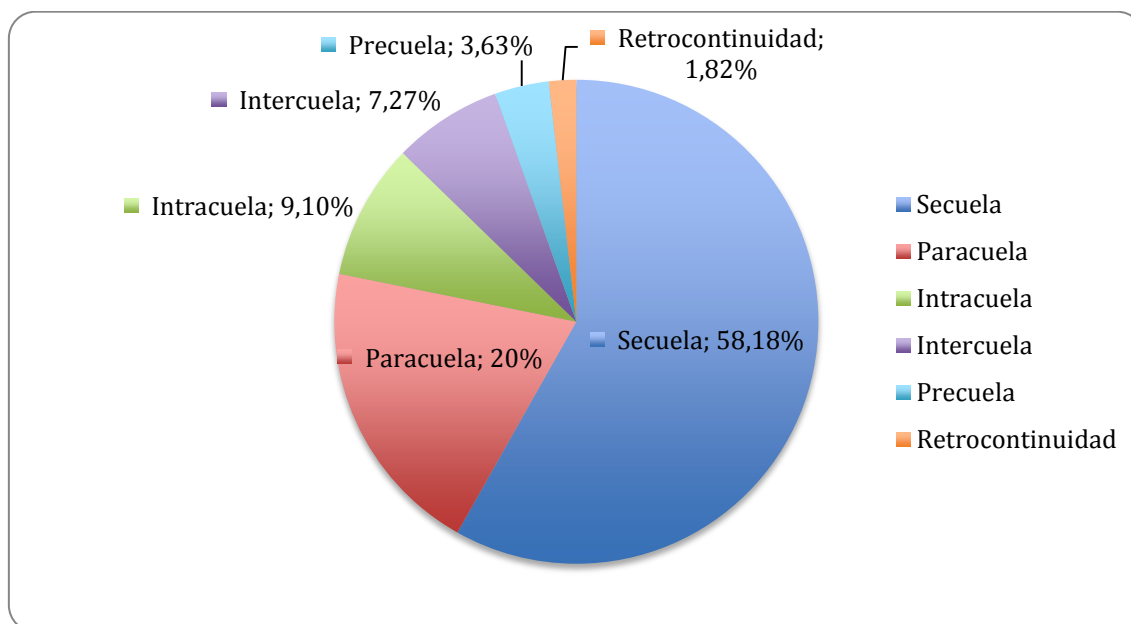
Ciencia Ficción	87,20%
Drama	5,12%
Comedia	2,56%
Acción	2,56%
Romántica	2,56%



- **Relación con el canon.**

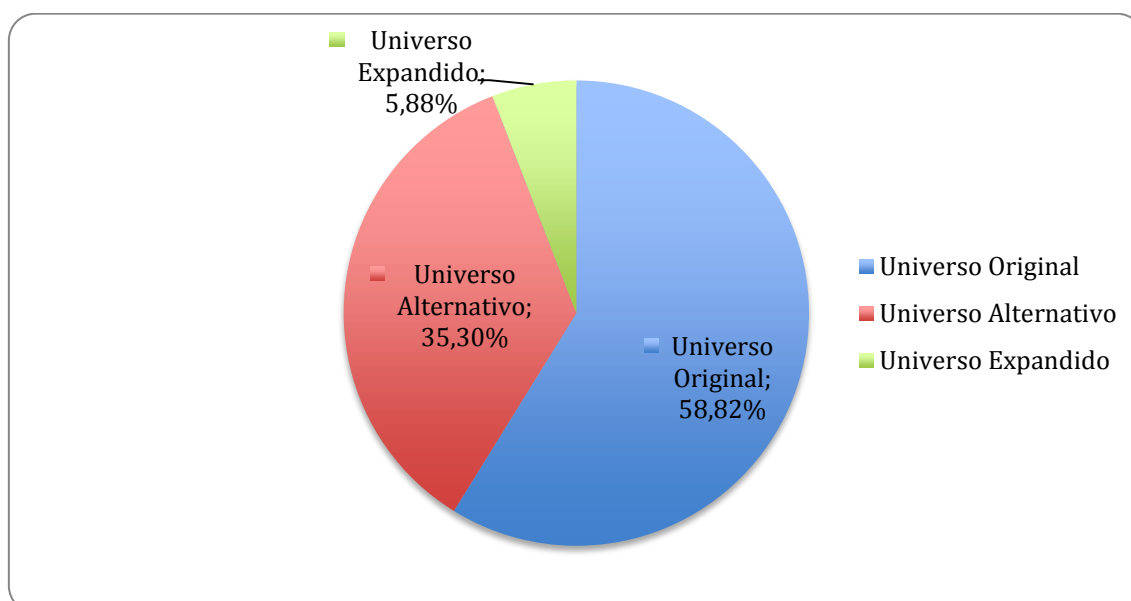
Cada *fan film* puede tener diferentes relaciones con el canon.

Secuela	58,18%
Paracuela	20%
Intracuela	9,1%
Intercuela	7,27%
Precuela	3,63%
Retrocontinuidad	1,82%



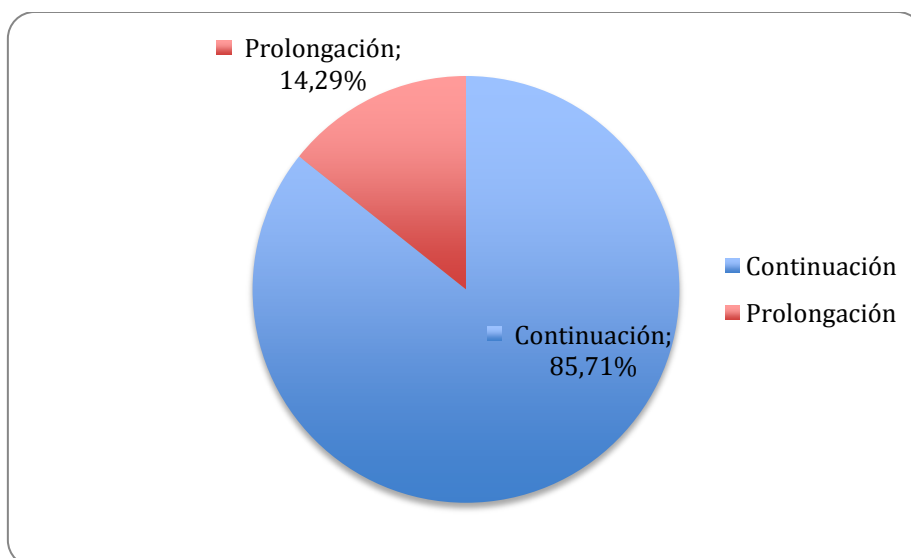
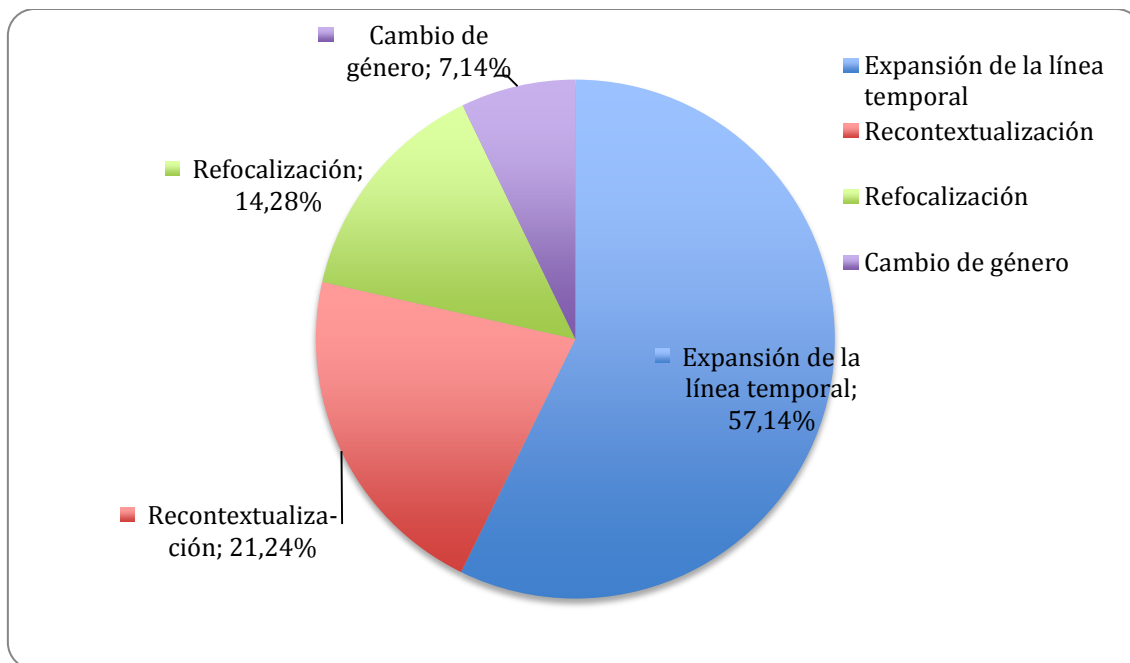
- **Relación con el universo.**

Universo Original	58,82%
Universo Alternativo	35,30%
Universo Expandido	5,88%



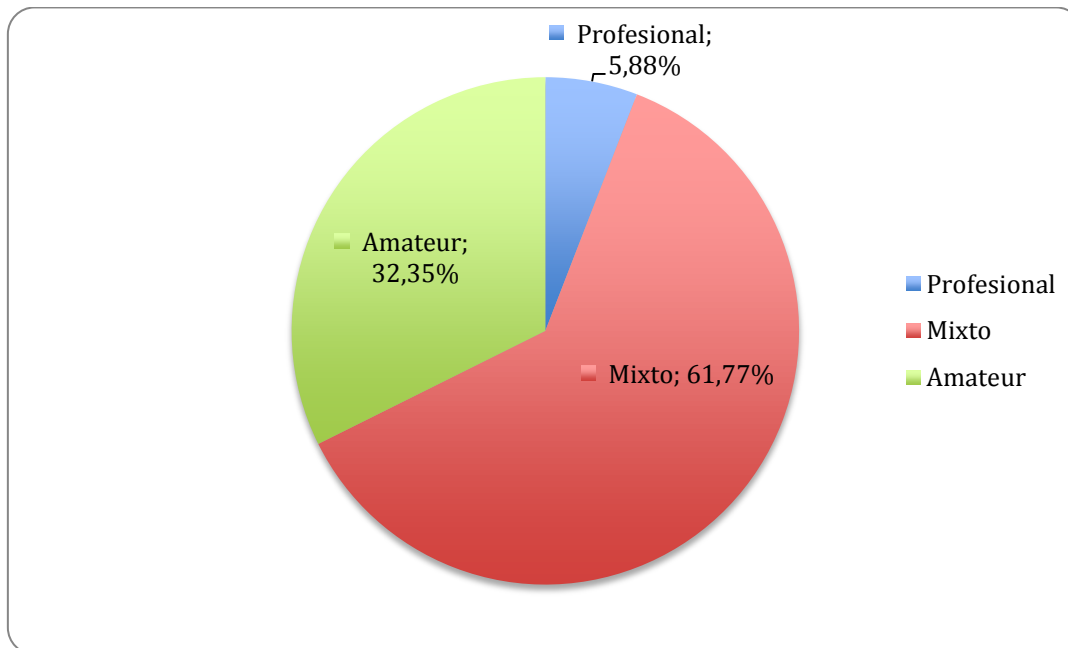
- **Prácticas de aproximación al texto a la hora de abordar la reescritura de los textos primarios.**

Expansión de la línea temporal	57,14%				
	<table> <tr> <td>Continuación</td><td>85,71%</td></tr> <tr> <td>Prolongación</td><td>14,29%</td></tr> </table>	Continuación	85,71%	Prolongación	14,29%
Continuación	85,71%				
Prolongación	14,29%				
Recontextualización	21,24%				
Refocalización	14,28%				
Cambio de género	7,14%				



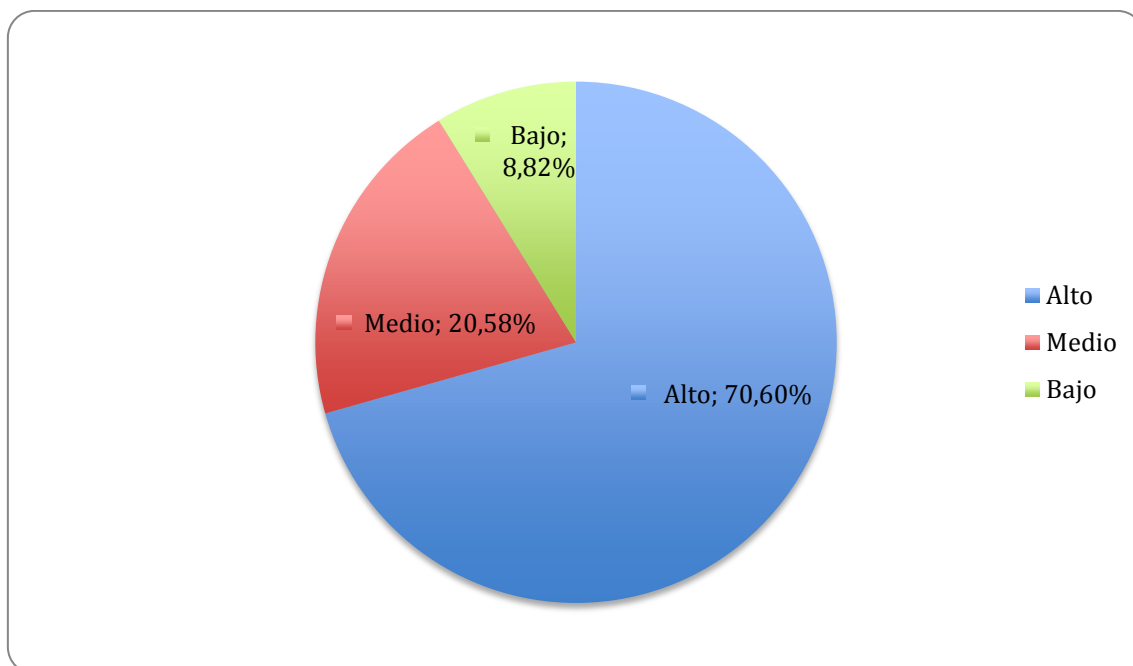
- **Factor de profesionalización.**

Mixto	61,77%
Amateur	32,35%
Profesional	5,88%



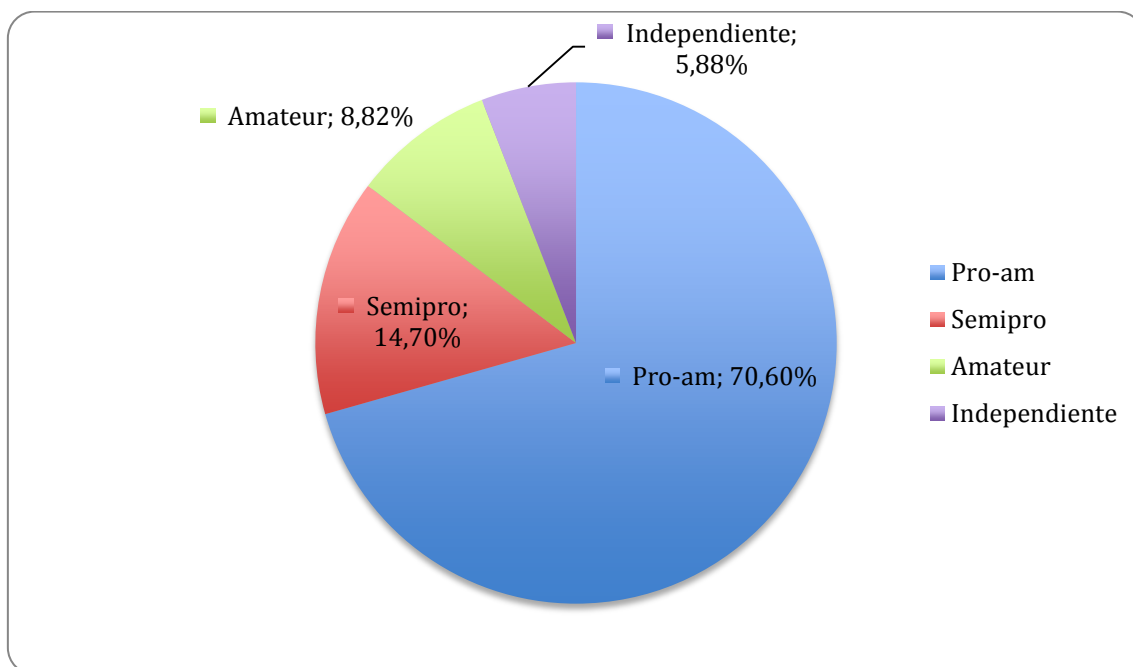
- **Acabado técnico.**

Alto	70,60%
Medio	20,58%
Bajo	8,82%



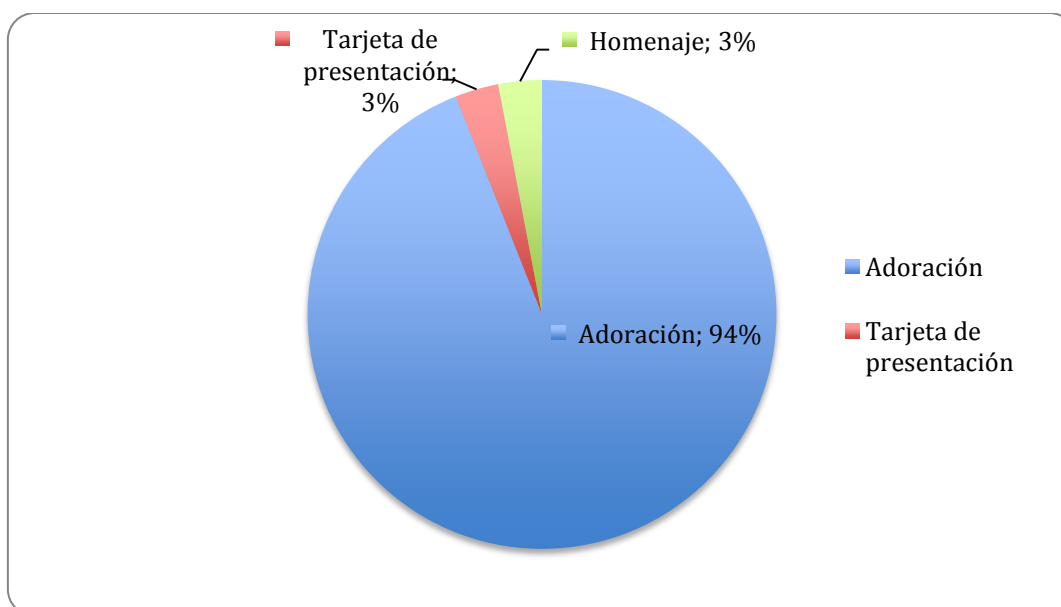
- **Proceso de producción**

<i>Pro-am</i>	70,60%
Semipro	14,70 %
Amateur	8,82%
Independiente	5,88%



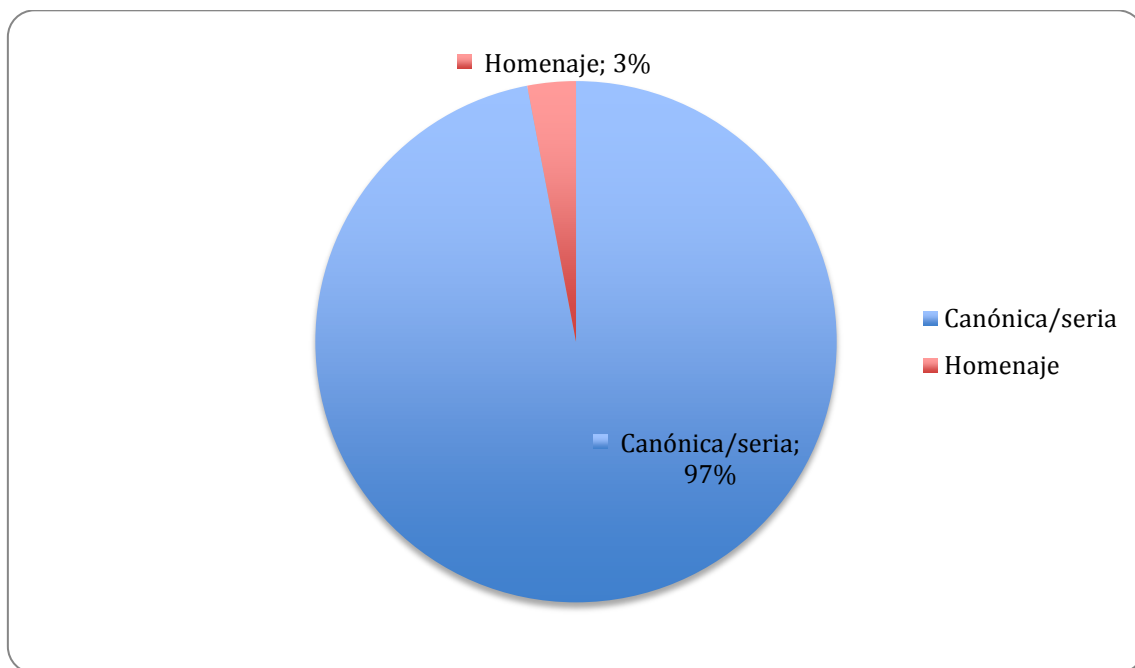
- **Finalidad.**

Adoración	94%
Tarjeta de presentación	3%
Homenaje	3%



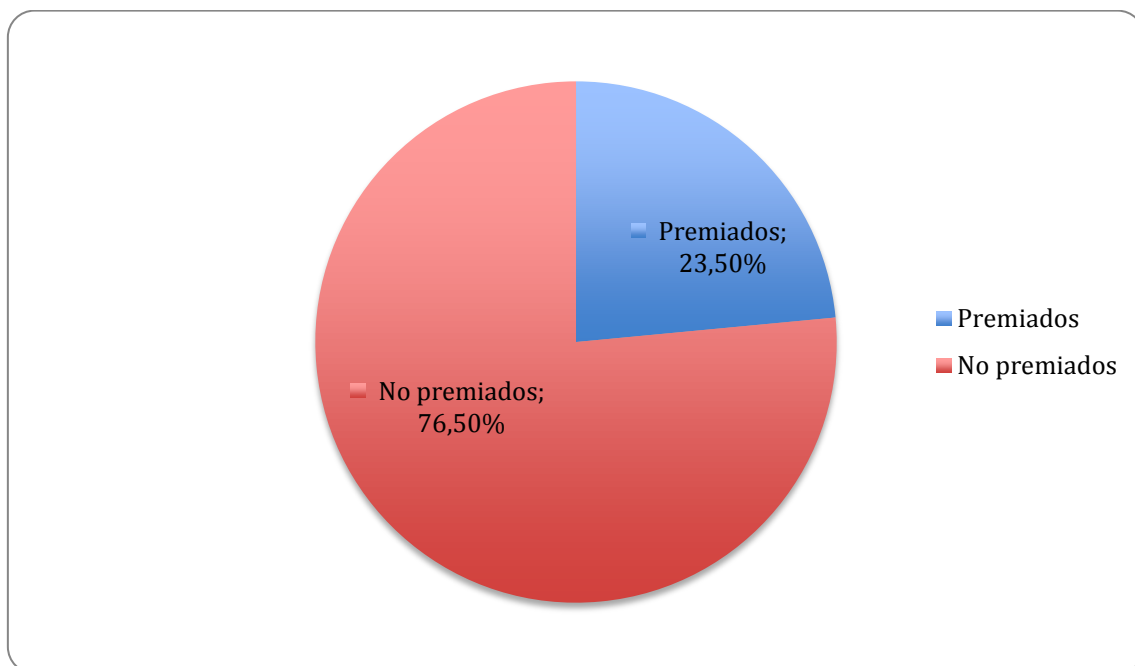
- **Pretensión.**

Canónica/seria	97%
Homenaje	3%



- **Premiados.**

Premiados	23,5%
No premiados	76,5%



19.2.- *Fan films* de Star Wars.

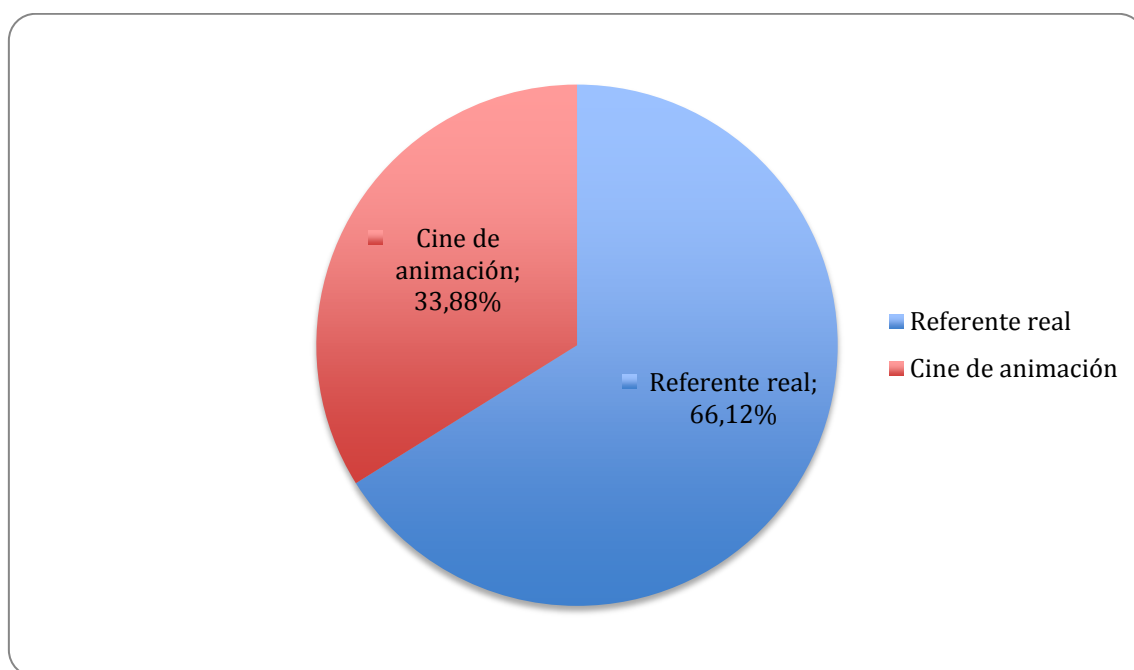
A continuación desglosamos los resultados extraídos de los análisis de los *fan films* dedicados al universo *Star Wars*. Hemos analizado 82 títulos, lo cual supone un 22,5% de los 364 censados en la página fanfilms.net el 31 de julio de 2015, que suman el total de la producción conocida en esa fecha.

19.2.1.- *Fan films* de *Star Wars* premiados en la convocatoria oficial.

En primer lugar vamos a exponer los resultados de los *fan films* premiados en todas las convocatorias del *Star Wars Fan Film Awards*. Se han analizado 62 de los 69 *fan films* galardonados, esto es un 89,85% del total de los mismos.

- **Según los formatos cinematográficos.**

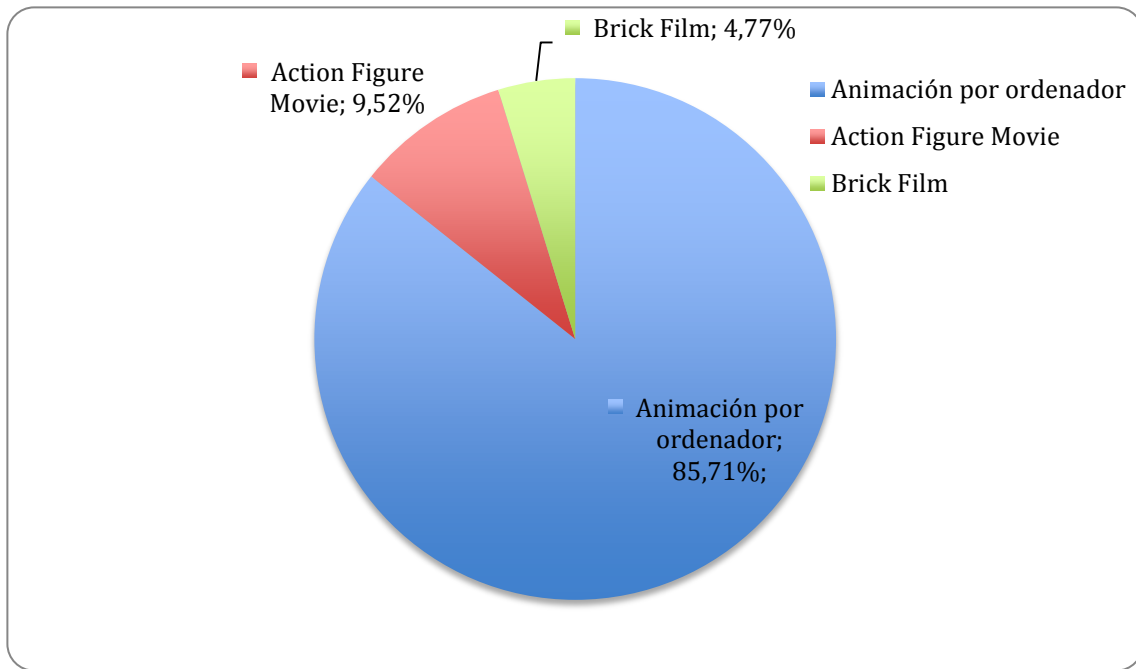
Referente real	66,12%
Cine de animación	33,88%



El 100% de estos *fan films* son figurativos. Mientras que el 96,7 % son argumentales y solo un 3,3% son documentales.

- **Tipos de animación.**

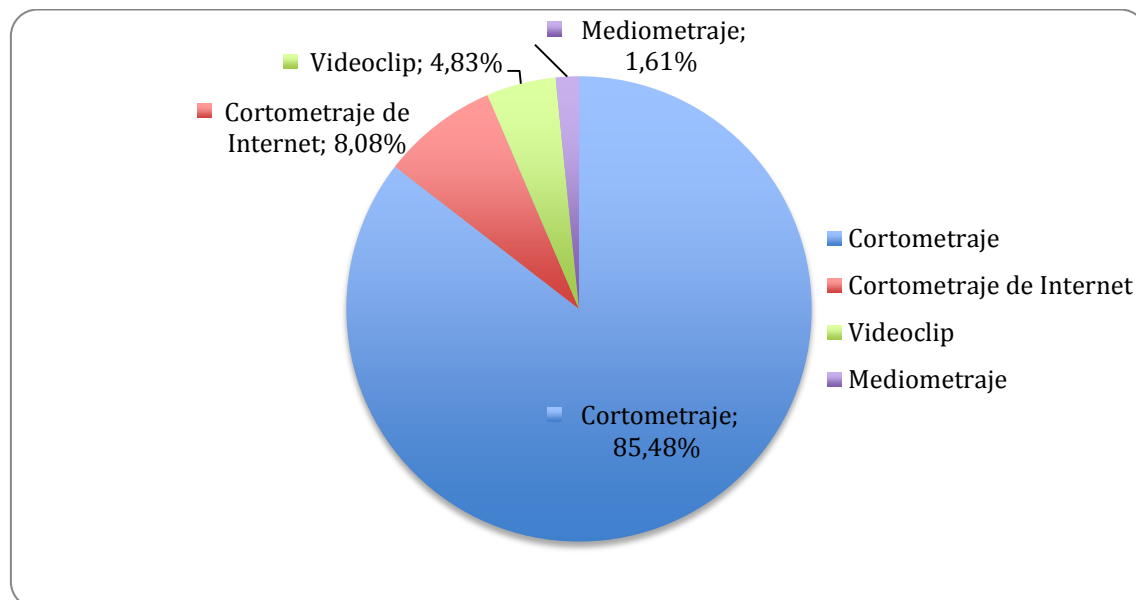
Animación por ordenador	85,71%
<i>Action Figure Movie</i>	9,52%
<i>Brick Film</i>	4,77%



Tan solo el 23,8% de las animaciones son estilizaciones.

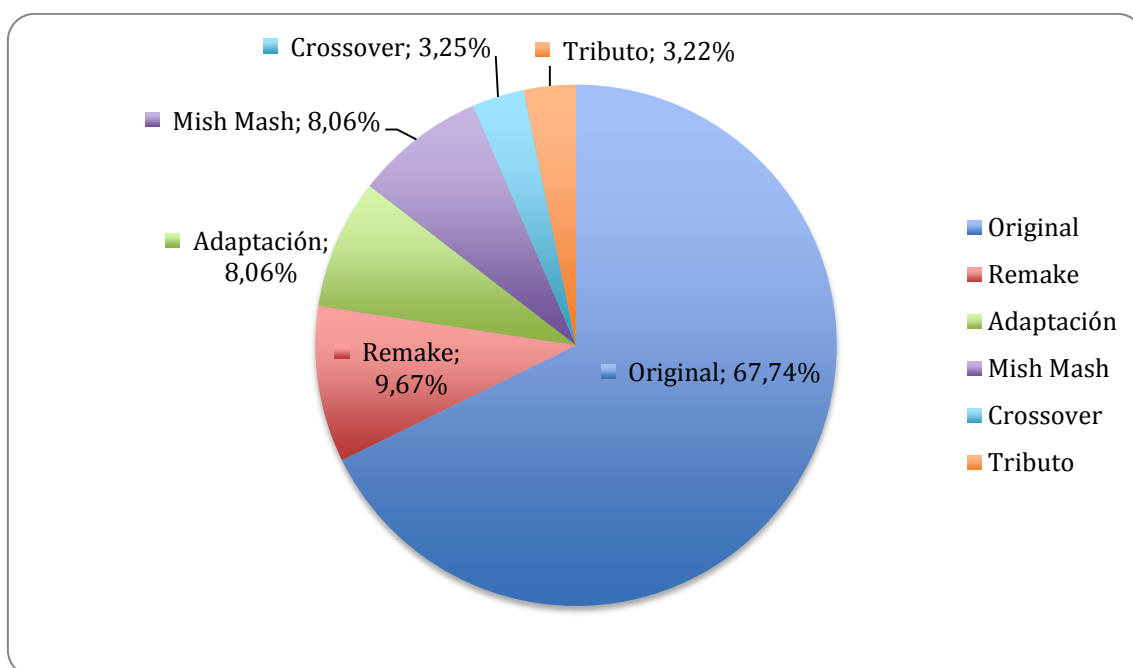
• **Según la duración.**

Cortometraje	85,48%
Cortometraje de Internet	8,08%
Videoclip	4,83 %
Mediometrage	1,61%



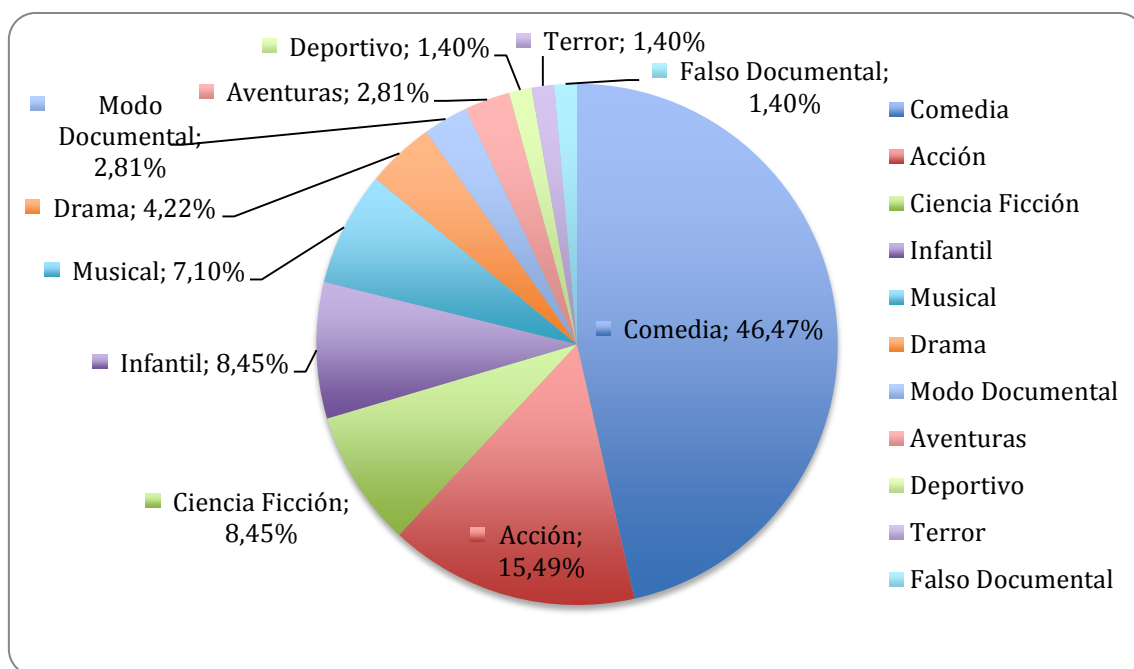
- **Origen del guion.**

Original	67,74%
Remake	9,67%
Adaptación	8,06%
Mish Mash	8,06%
Crossover	3,25%
Tributo	3,22%



- **Géneros, subgéneros y géneros híbridos.**

Comedia	46,47%
Acción	15,49%
Ciencia Ficción	8,45%
Infantil	8,45%
Musical	7,1%
Drama	4,22%
Modo Documental	2,81%
Aventuras	2,81%
Deportivo	1,4%
Terror	1,4%
Falso Documental	1,4%

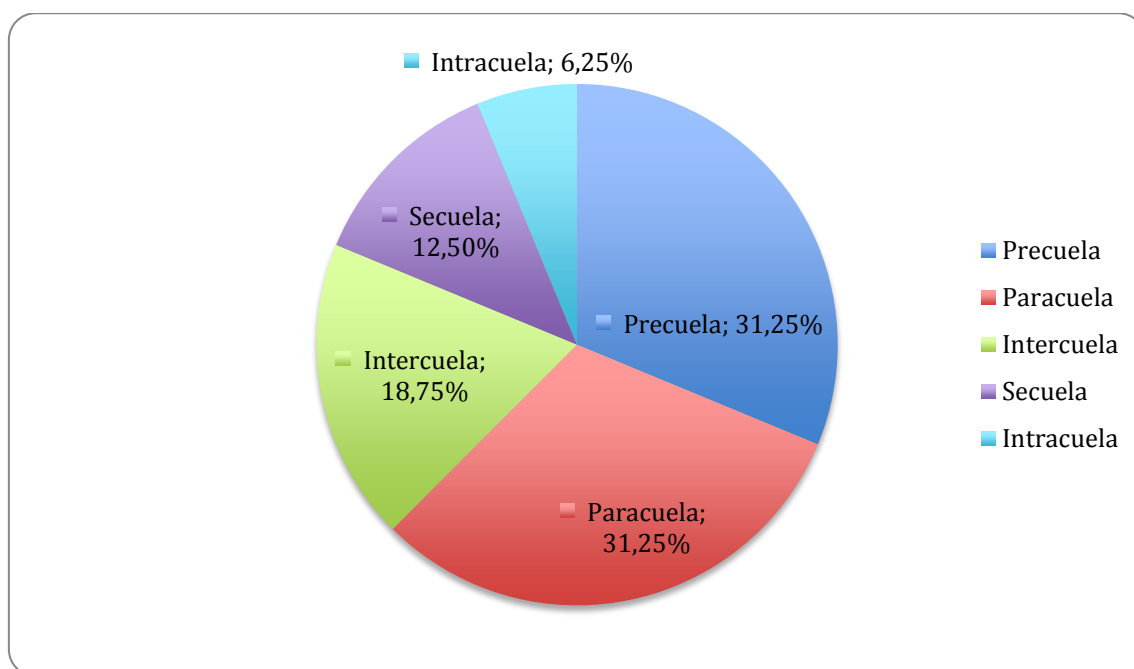


- **Relación con el canon.**

El 53% de los *fan films* tiene una relación icónica, el 47% restante se divide en:

- **Elementos narrativos en función del canon**

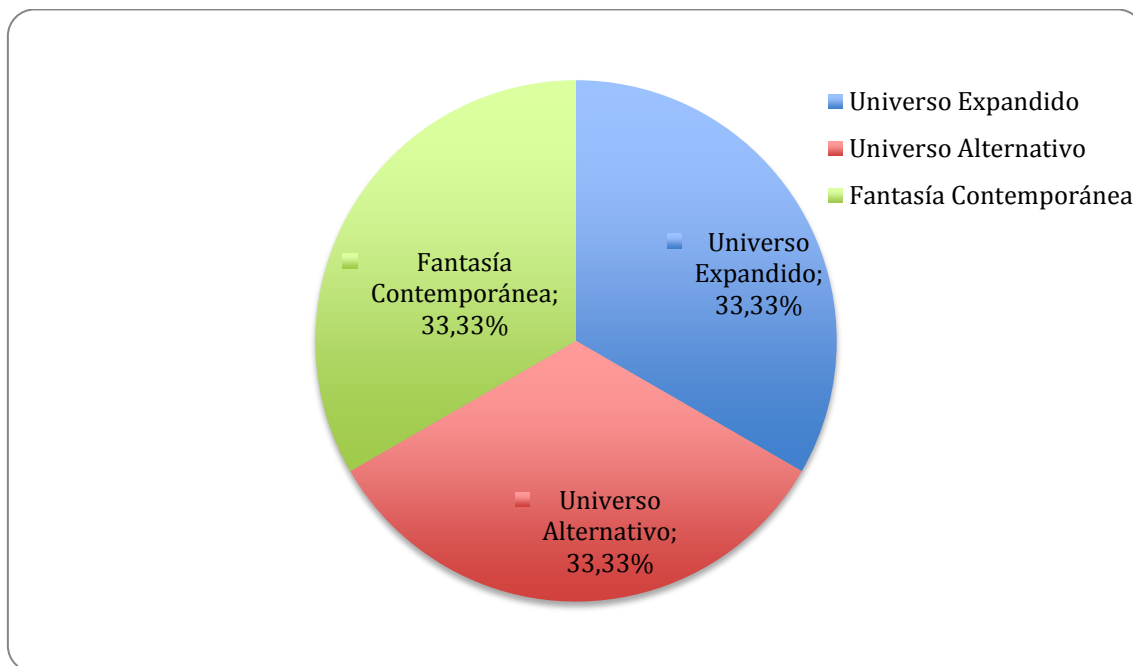
Precuela	31,25%
Paracuela	31,25%
Intercuela	18,75%
Secuela	12,5%
Intracuela	6,25%



- **Relación con el universo.**

Los *fan films* que establecen algún vínculo con el universo original se reparten de la siguiente manera:

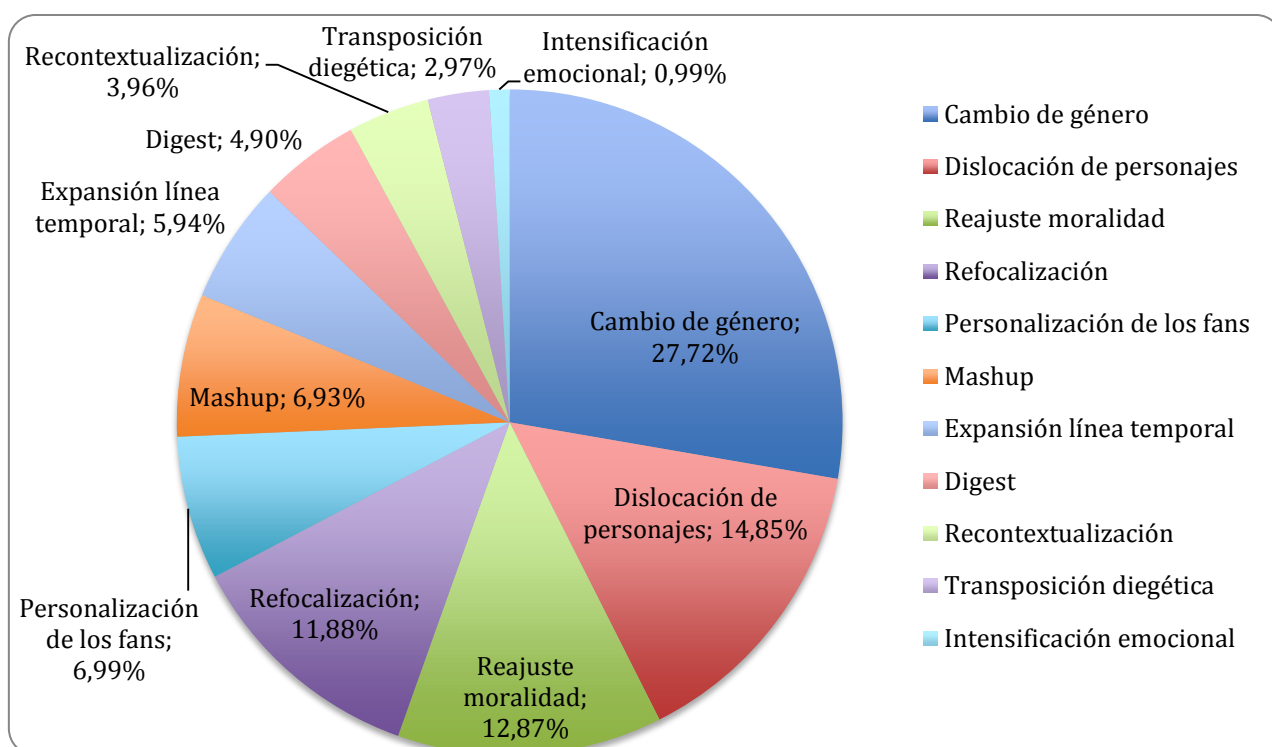
Universo Expandido	33,33 %
Universo Alternativo	33,33 %
Fantasía Contemporánea	33,33 %



- **Prácticas de aproximación al texto a la hora de abordar la reescritura de textos primarios.**

Cambio de género	27,72%
Dislocación de personajes	14,85%
Reajuste moralidad	12,87%
Refocalización	11,88%
Personalización de los fans	6,99%
<i>Mashup</i>	6,93%
Expansión línea temporal	5,94%
<i>Digest</i>	4,9%
Recontextualización	3,96%
Transposición diegética	2,97%
Intensificación emocional	0,99%

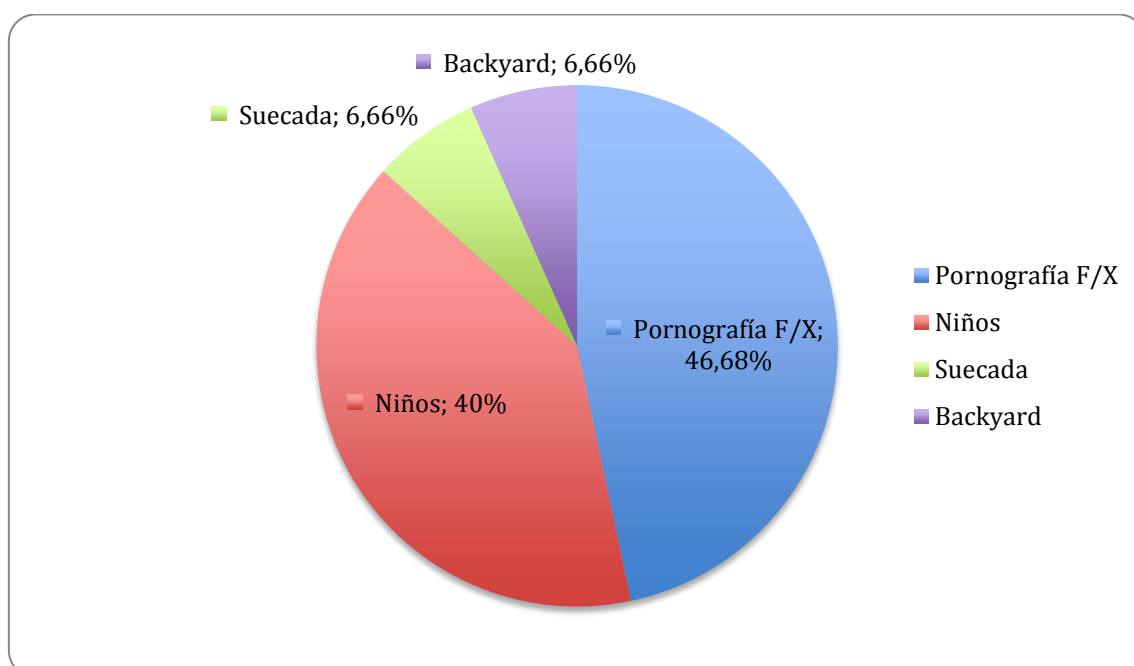
El 50% de las expansiones de la lineal temporal son prolongaciones y el otro 50% son indeterminadas por no aportar pistas sobre la categoría donde ubicarlas.



- **Otras subcategorías genéricas.**

Algunos *fan films* están abonados a unas subcategorías genéricas especiales, las más utilizadas son:

Pornografía F/X	46,68%
Niños	40%
Suecada	6,66%
Backyard	6,66%



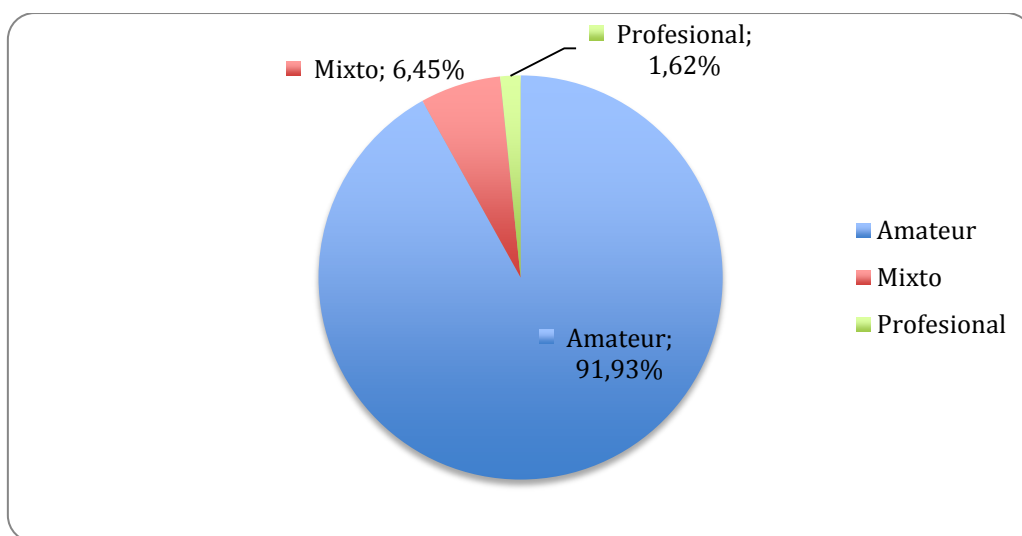
- **Emulación de formatos audiovisuales.**

Publicidad	46,15%
<i>Realities</i>	30,76%
Tráileres	15,40%
Reportajes	7,69%



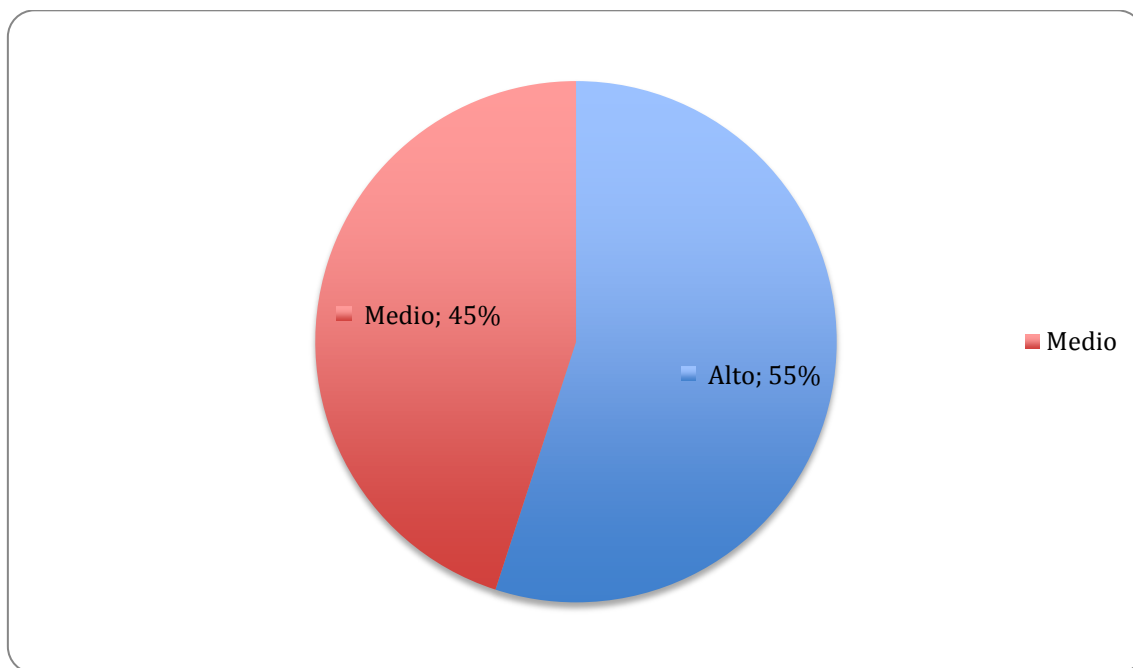
- **Factor de profesionalización.**

Amateur	91,93%
Mixto	6,45%
Profesional	1,62%



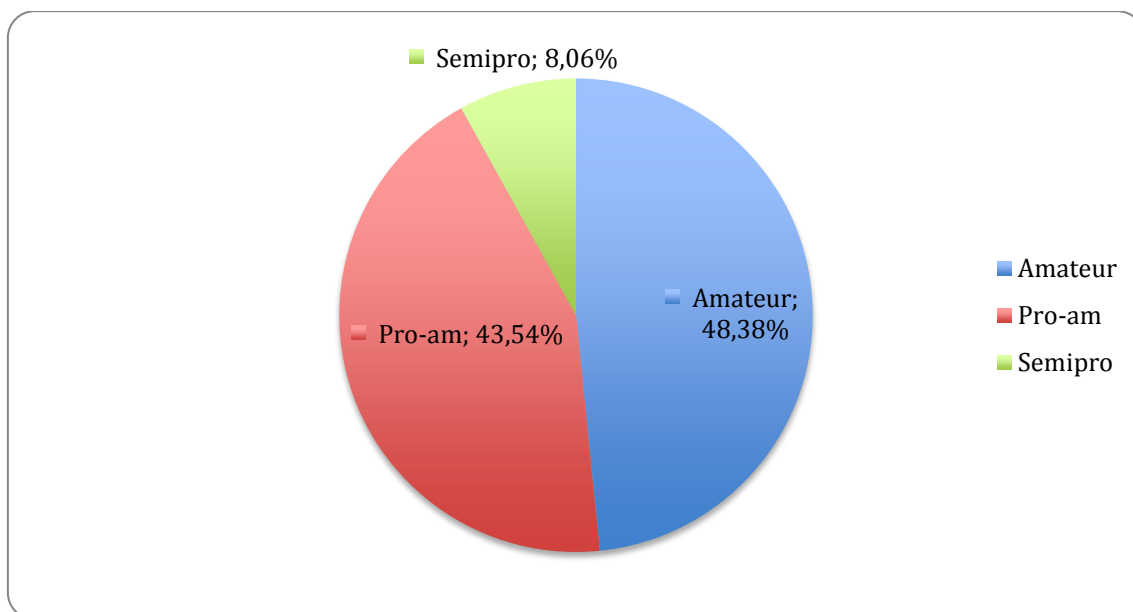
- **Acabado técnico.**

Alto	55%
Medio	45%



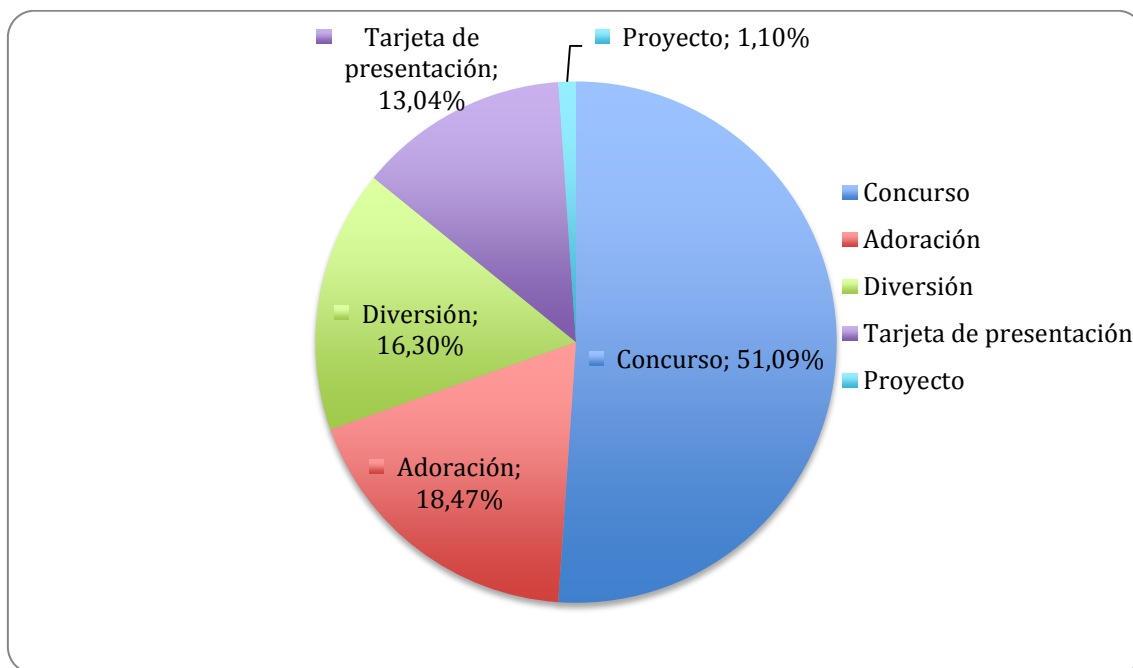
- **Proceso de producción.**

Amateur	48,38%
<i>Pro-am</i>	43,54%
Semipro	8,06 %



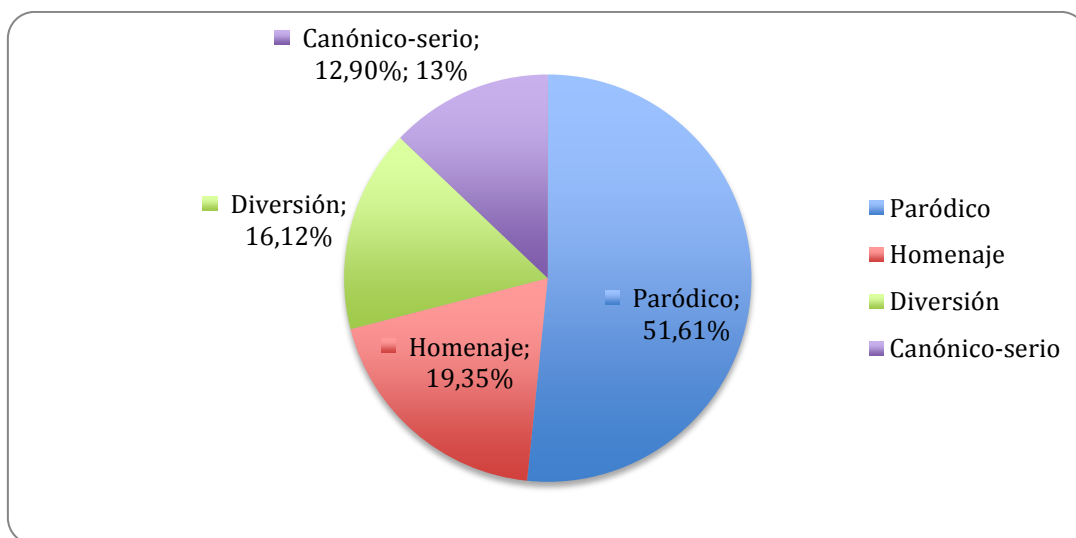
• **Finalidad.**

Concurso	51,09%
Adoración	18,47%
Diversión	16,3%
Tarjeta de presentación	13,04%
Proyecto final de carrera	1,1%



• **Pretensión.**

Paródico	51,61%
Homenaje	19,35%
Diversión	16,12%
Canónico-serio	12,9%

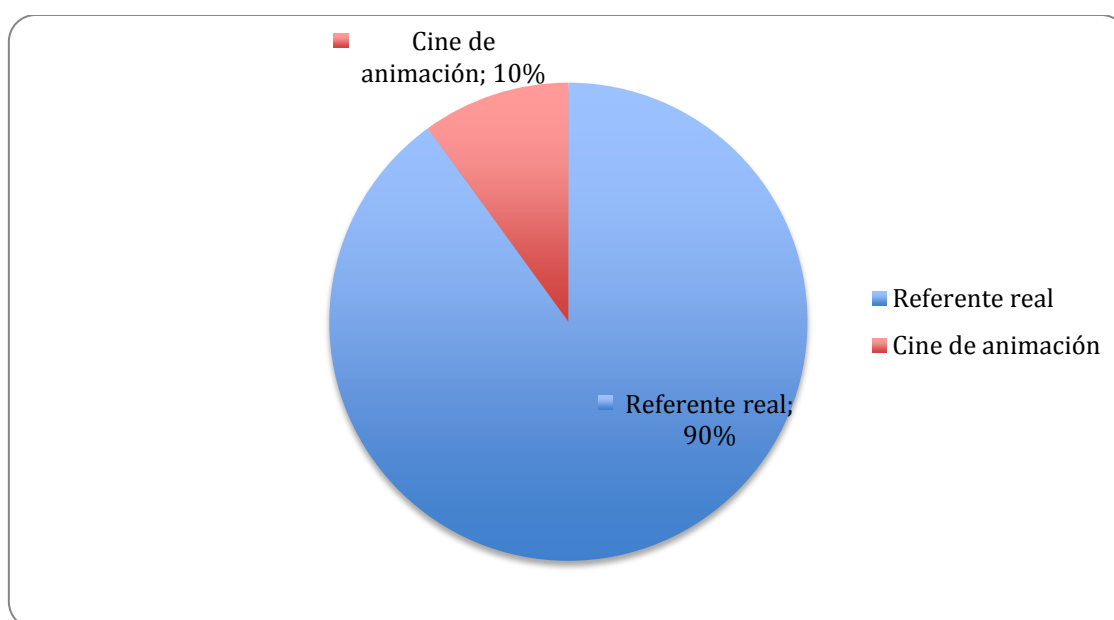


19.2.2.- *Fan films* de *Star Wars* producidos fuera de la convocatoria.

A continuación desglosamos los resultados extraídos de los análisis de los *fan films* dedicados al universo *Star Wars* que no se han presentado por diferentes motivos a la convocatoria oficial de Lucasfilm. Hemos analizado un total de veinte títulos de los 364 censados en la página fanfilms.net el 31 de julio de 2015, el total de la producción conocida a esa fecha. La muestra analizada supone un 5,49% de ese total y un 24,39% de los analizados. El 10% del total de la producción han obtenido premios.

- Según los formatos cinematográficos.

Referente real	90 %
Cine de animación	10 %

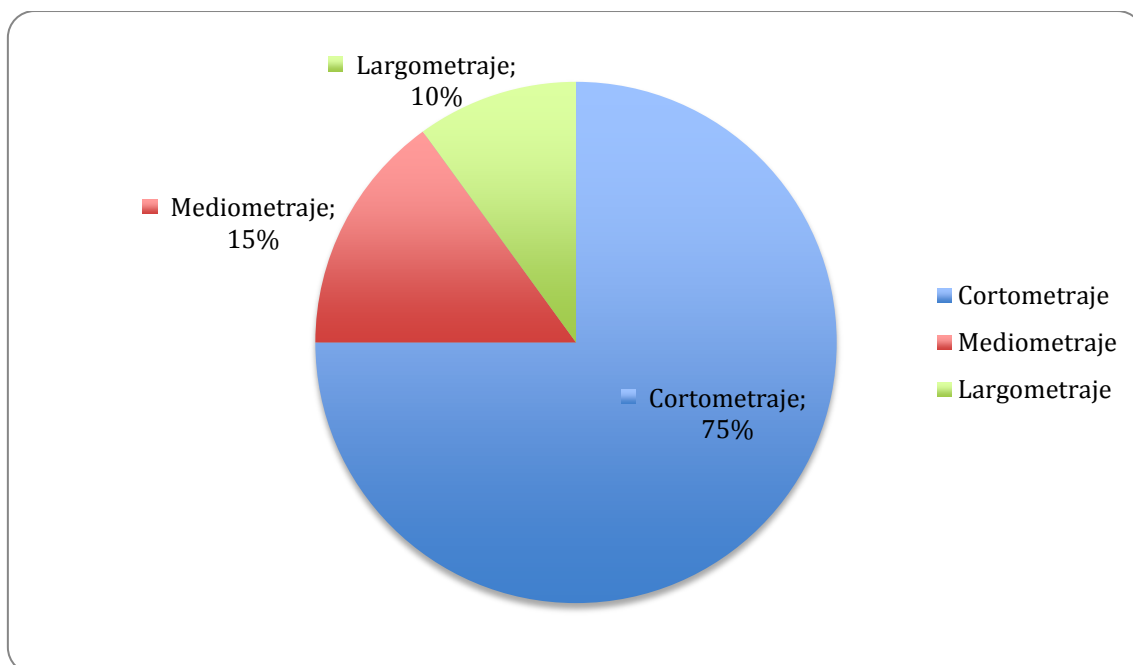


El 100% de las animaciones son por ordenador y, de estas, el 50% son estilizaciones.

El 100% son figurativos y argumentales.

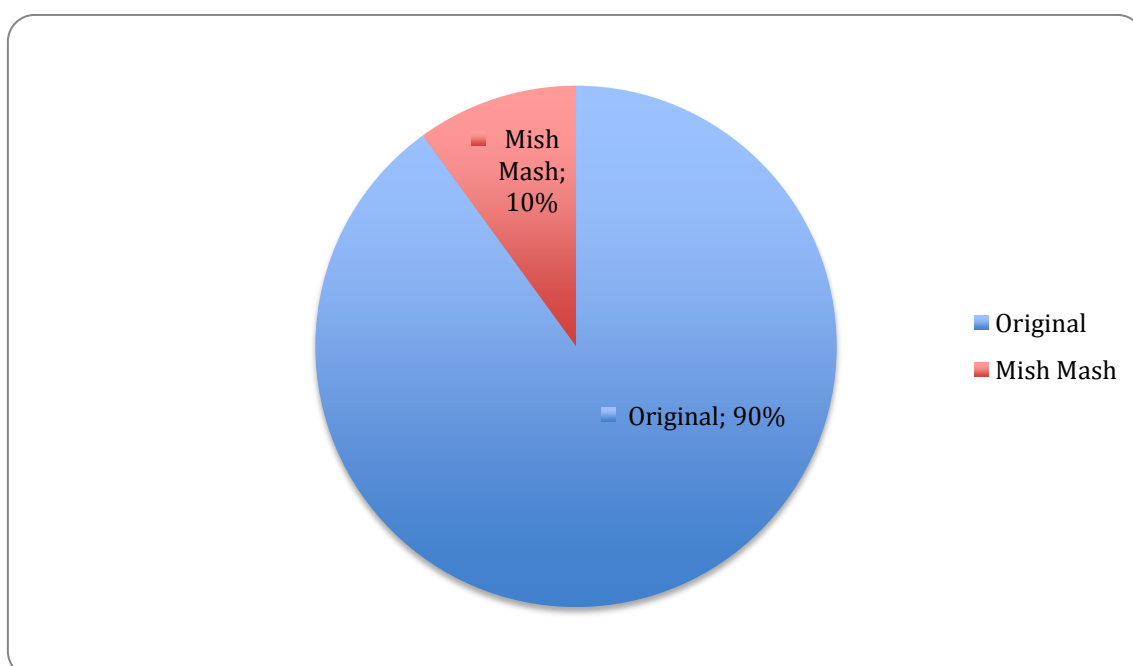
- **Según la duración.**

Cortometraje	75 %
Mediometrage	15 %
Largometraje	10 %



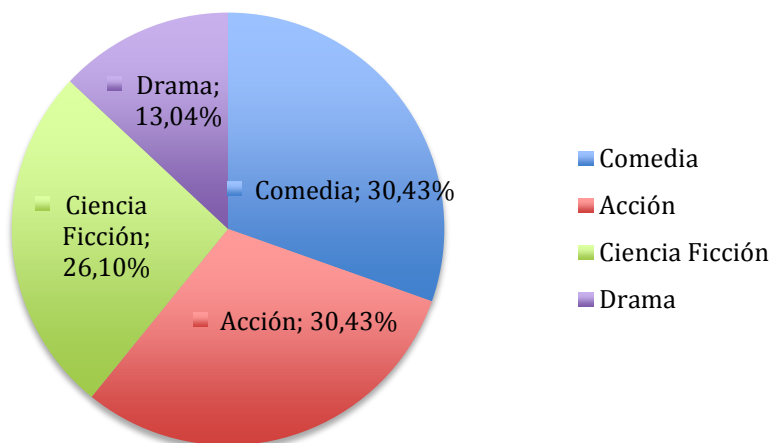
- **Origen del guion.**

Original	90%
<i>Mish Mash</i>	10%



- **Géneros narrativos.**

Comedia	30,43%
Acción	30,43%
Ciencia Ficción	26,10%
Drama	13,04%

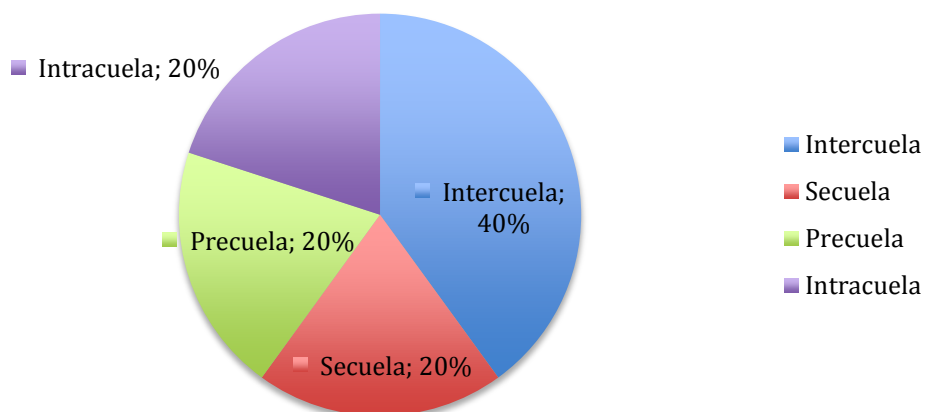


- **Relación con el canon.**

El 50% de la relación con el canon es icónica el otro 50% se establece de la siguiente manera:

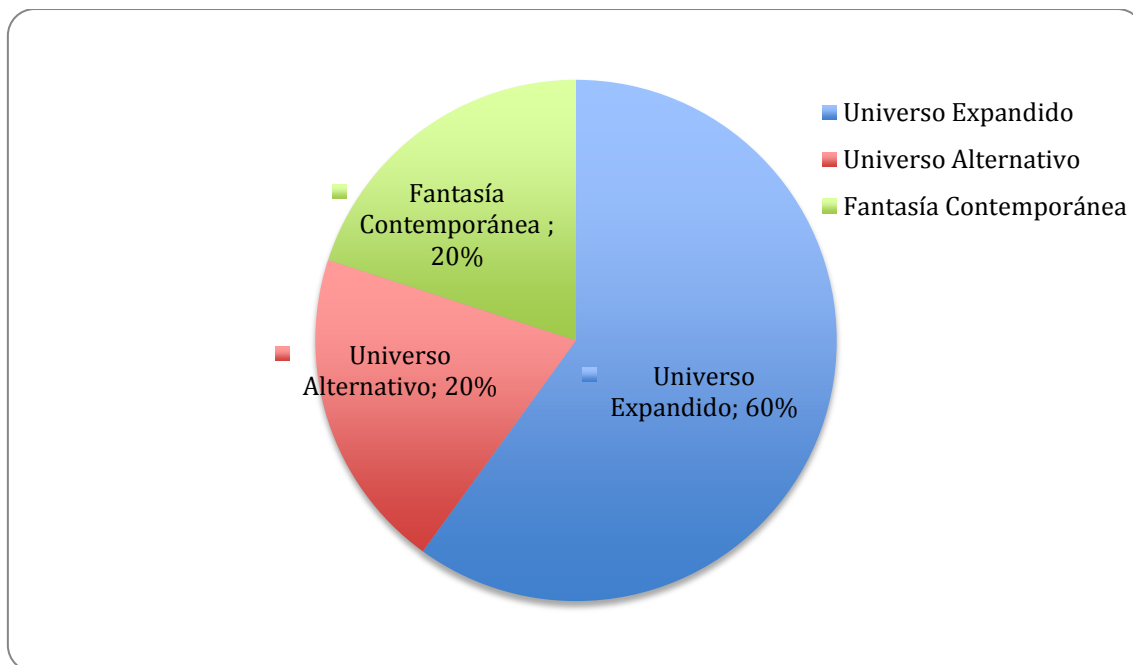
- **Elementos narrativos en función del canon:**

Intercuela	40%
Secuela	20%
Precuela	20%
Intracuela	20%



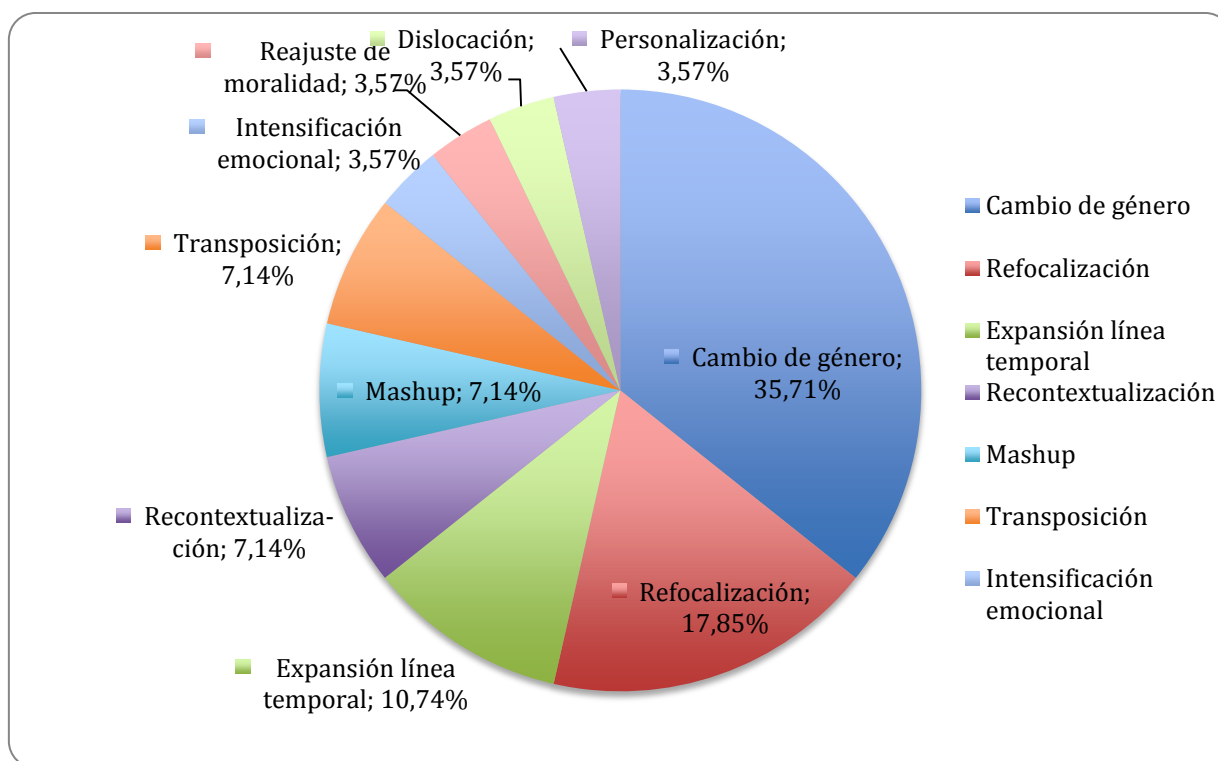
- **Relación con el universo.**

Universo Expandido	60%
Universo Alternativo	20%
Fantasía Contemporánea	20%



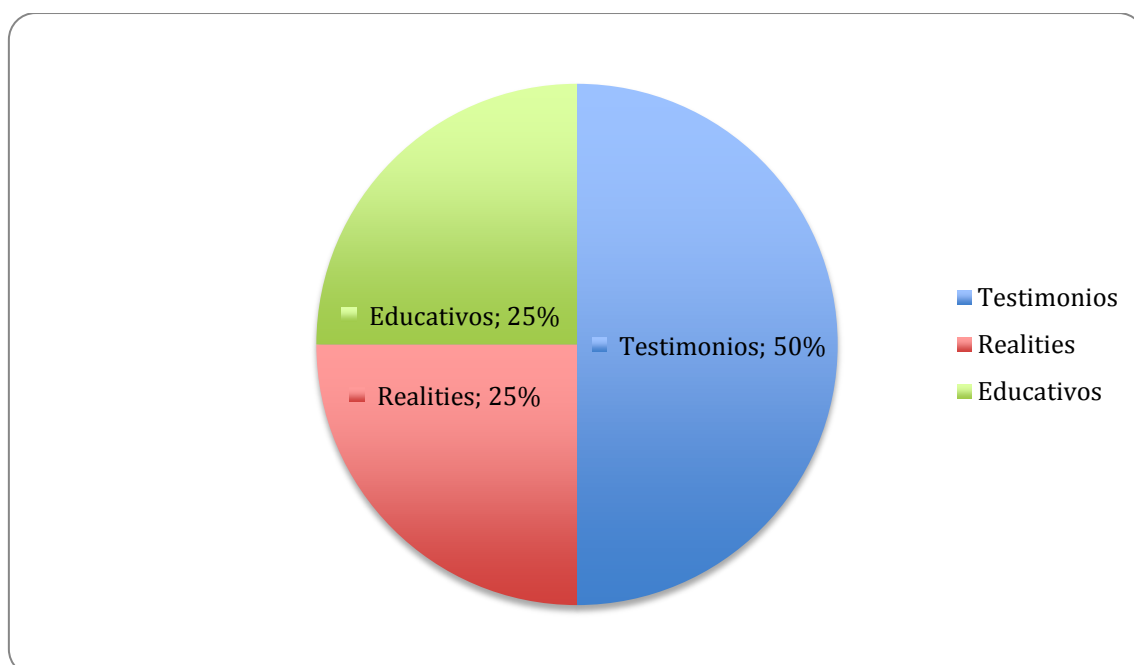
- **Prácticas de aproximación al texto a la hora de abordar la reescritura de textos primarios.**

Cambio de género	35,71%
Refocalización	17,85%
Expansión línea temporal	10,74%
Recontextualización	7,14%
<i>Mashup</i>	7,14%
Transposición	7,14%
Intensificación emocional	3,57%
Reajuste de moralidad	3,57%
Dislocación	3,57%
Personalización	3,57%



• **Emulación de formatos audiovisuales.**

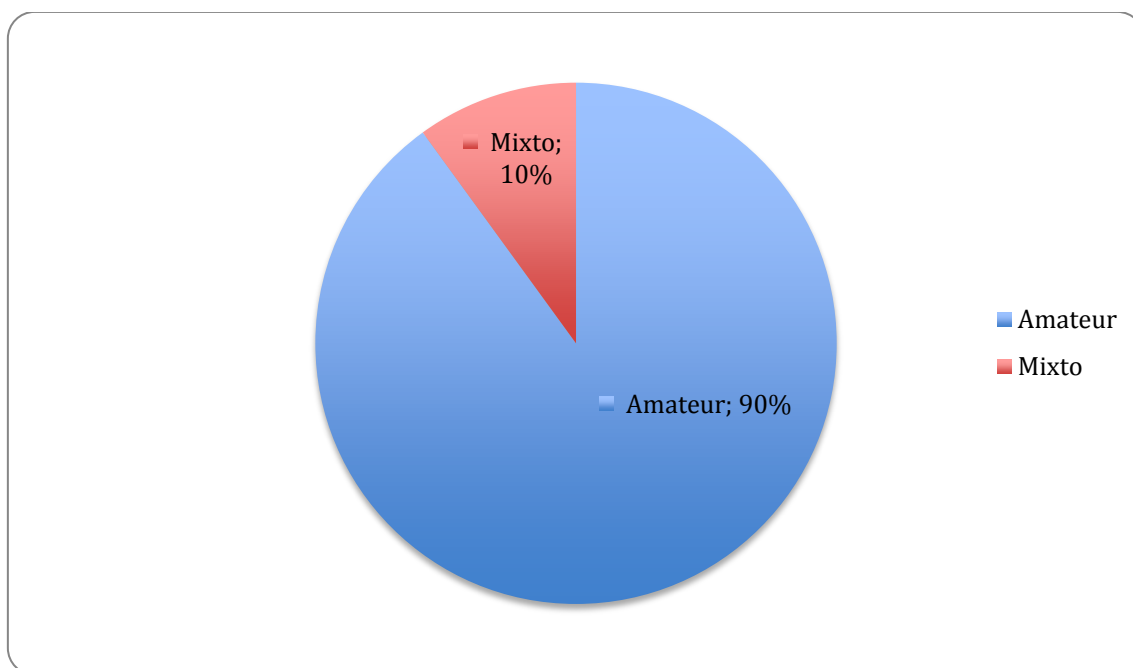
Testimonios	50%
Realities	25%
Educativos	25%



En otras subcategorías genéricas, el 100% pertenece a la pornografía de F/X.

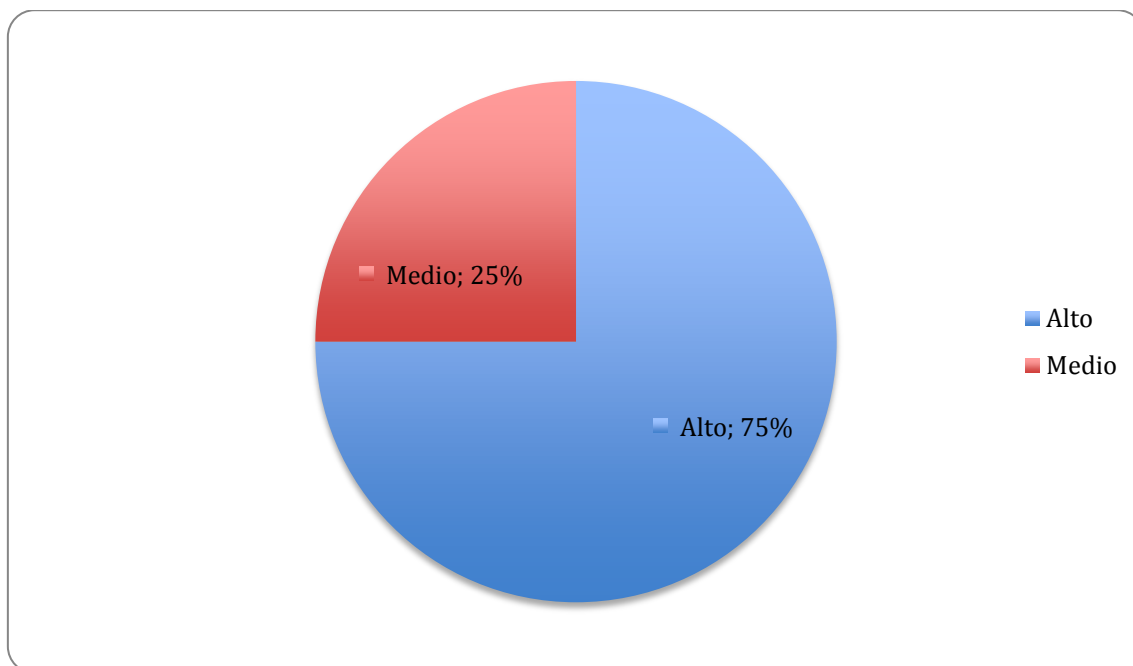
- **Factor de profesionalización**

Amateur	90%
Mixto	10%



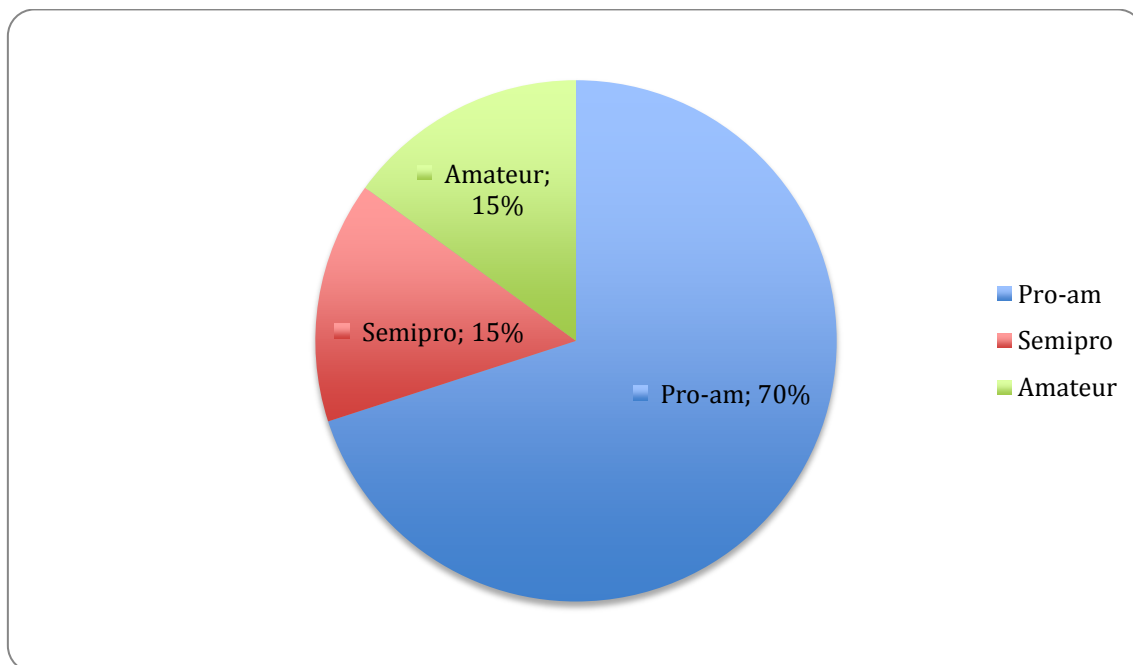
- **Acabado técnico.**

Alto	75%
Medio	25%



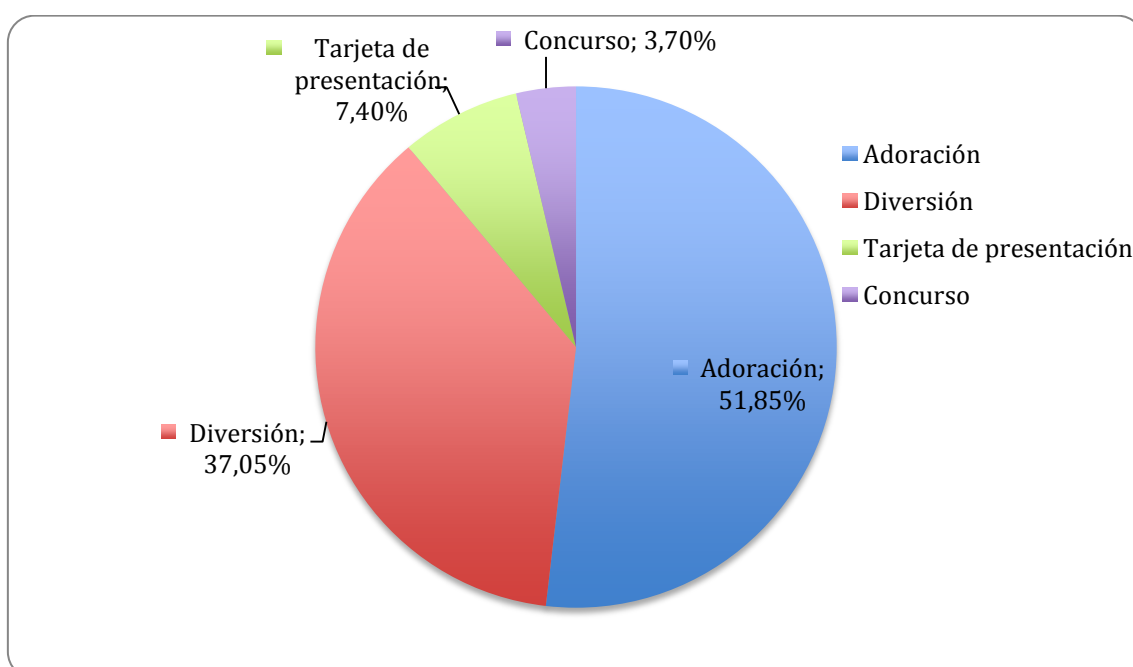
- **Proceso de producción.**

<i>Pro-am</i>	70%
Semipro	15%
Amateur	15%



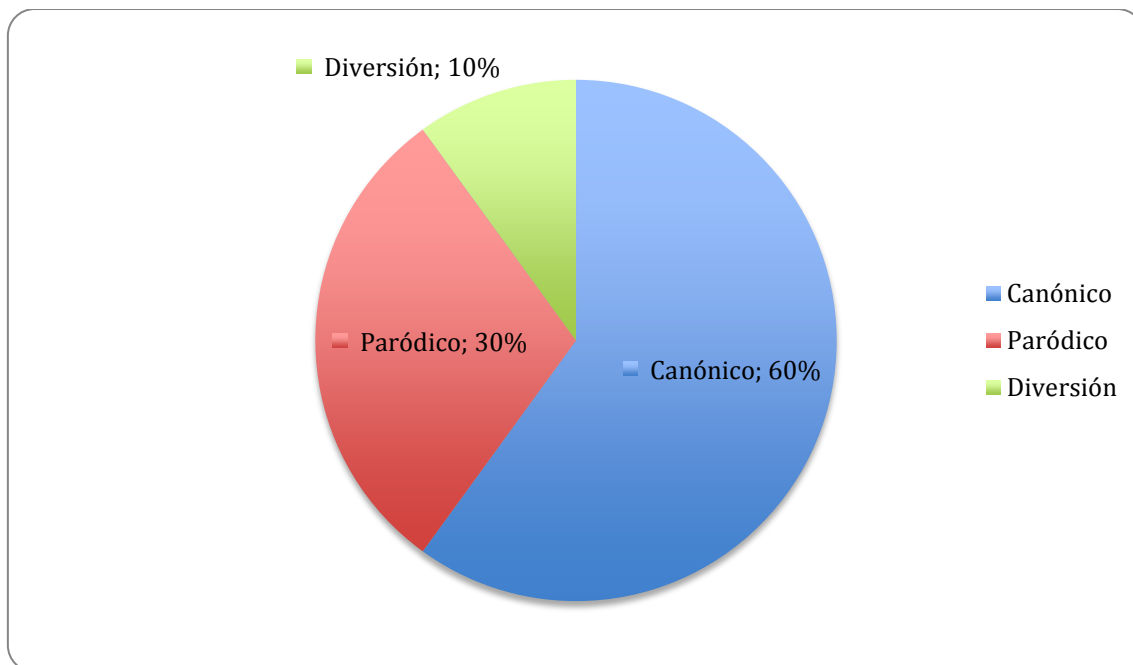
- **Finalidad.**

Adoración	51,85%
Diversión	37,05%
Tarjeta de presentación	7,4%
Concurso	3,7%



- **Pretensión.**

Canónico	60%
Paródico	30%
Diversión	10%

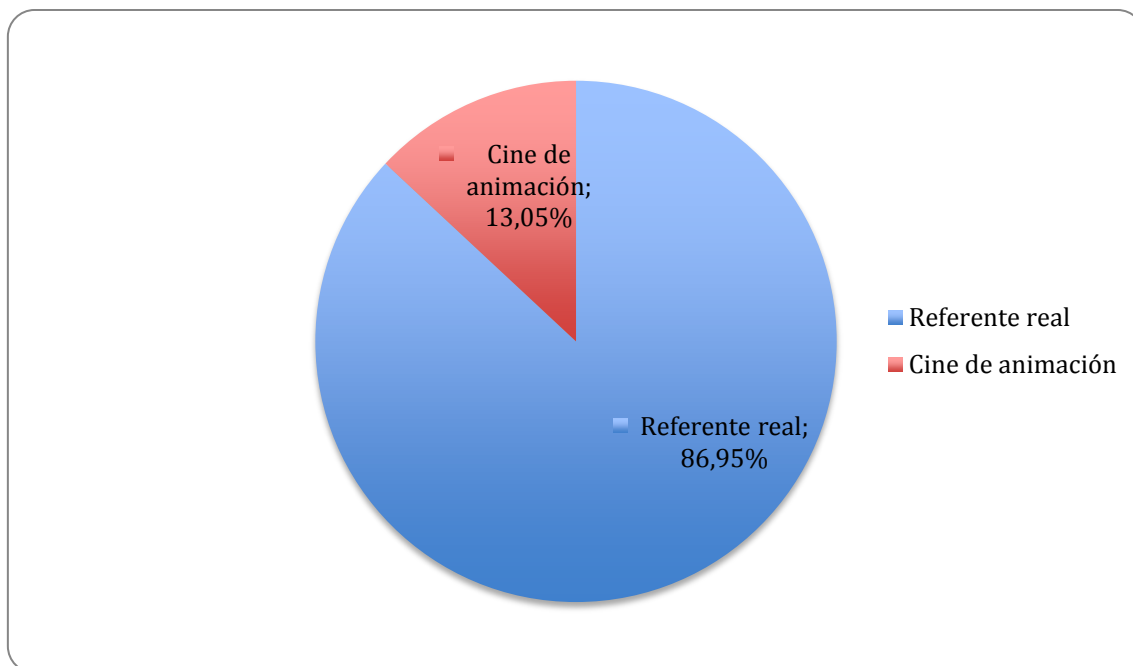


19.3.- *Fan films* inspirados en la Tierra Media.

A continuación desglosamos los resultados extraídos de los análisis de los *fan films* dedicados a la Tierra Media, creación de J.R.R. Tolkien. Hemos analizado el 100% de los 46 títulos conocidos a fecha de 31 de julio de 2015; en fanfilms.net tan solo había censados 45. De la producción de *fan films* de la Tierra Media solo el 4,34% han obtenido algún premio.

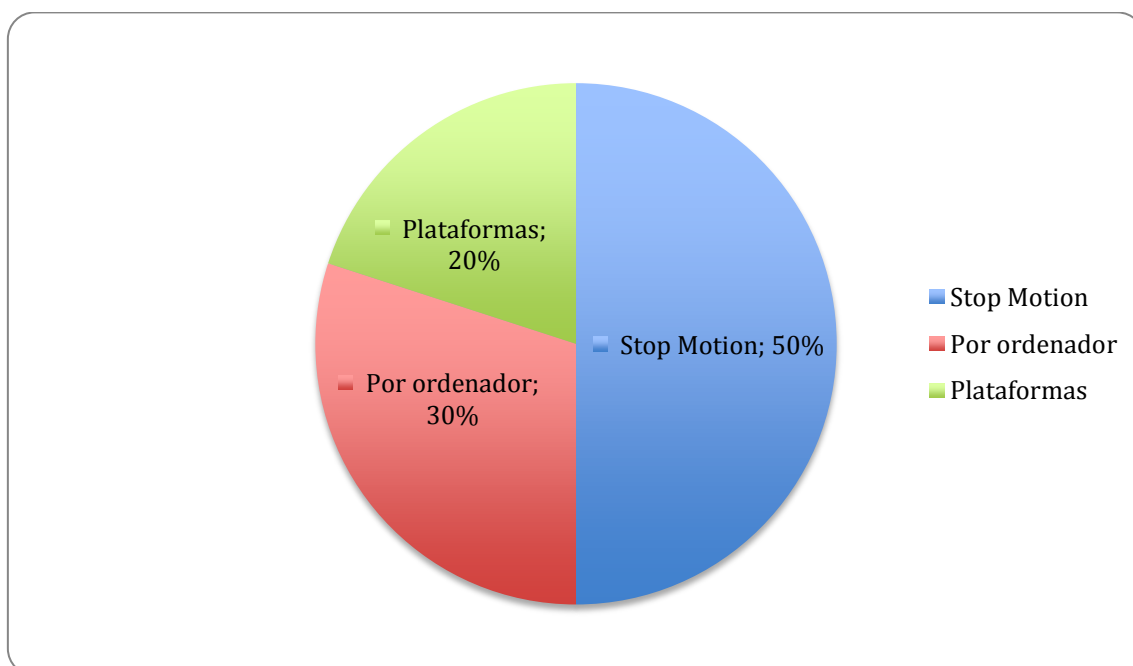
- **Según los formatos cinematográficos.**

Referente real	86,95 %
Cine de animación	13,05 %



- **Dentro del cine de animación:**

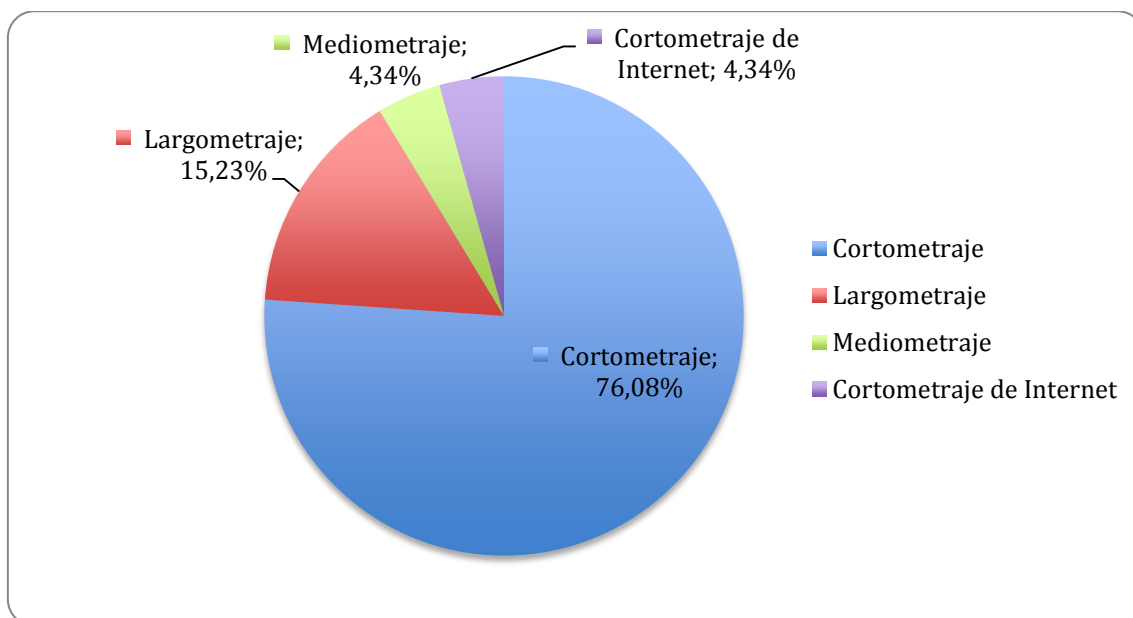
<i>Stop Motion</i>	50%
Por ordenador	30%
Plataformas	20%



- El 100% es figurativo.
- El 95,65% es argumental y el 4,35% documental.
- El 100% de los *fan films* de animación *stop motion* son *brick films*.

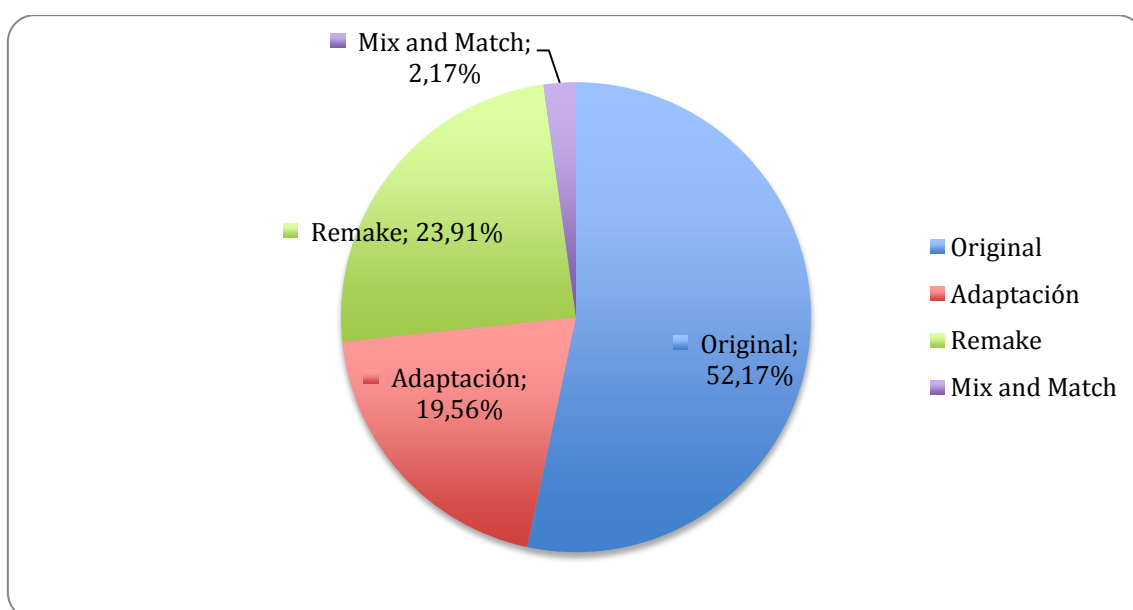
- **Según la duración.**

Cortometraje	76,08 %
Largometraje	15,23 %
Mediometraje	4,34 %
Cortometraje de Internet	4,34 %



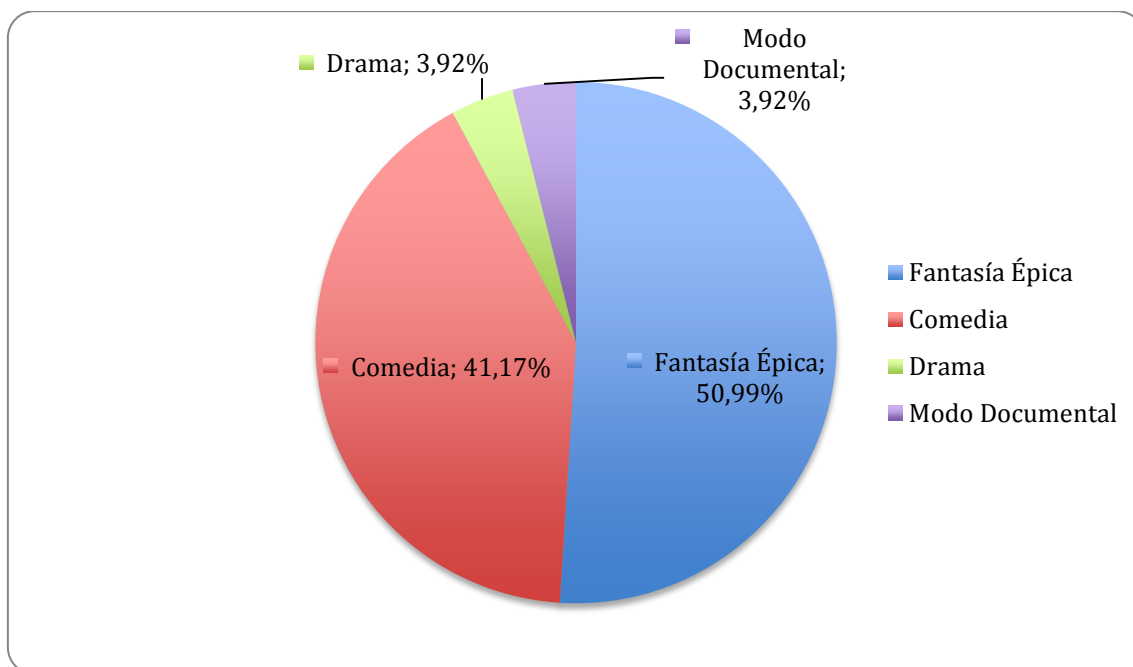
- **Origen del guion.**

Original	52,17%
Adaptación	19,56%
Remake	23,91%
Mix and Match	2,17 %



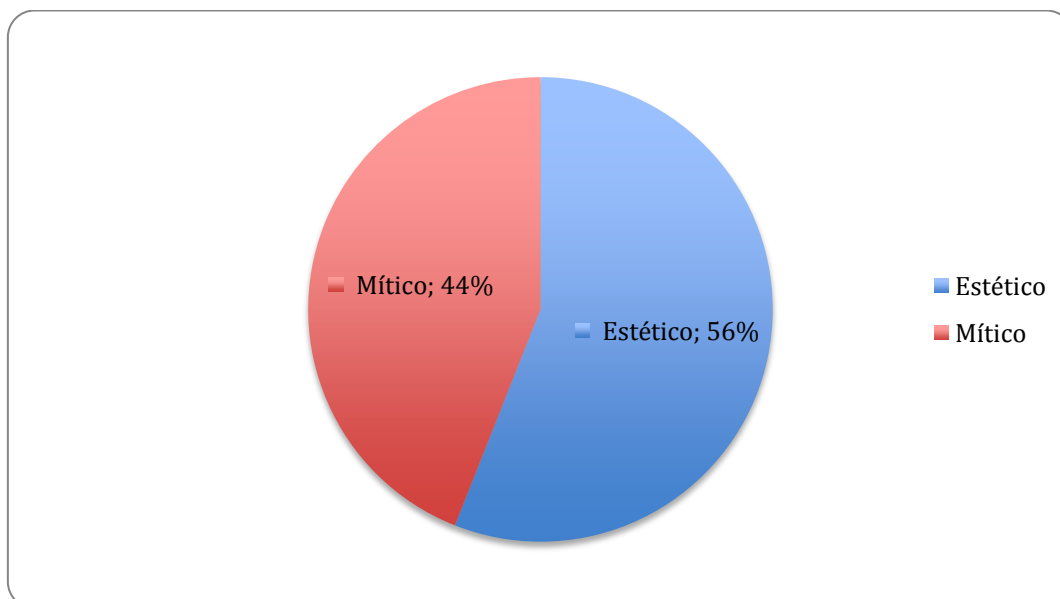
- **Géneros narrativos.**

Fantasía Épica	50,99%
Comedia	41,17%
Drama	3,92%
Modo Documental	3,92%



- **Relación con el canon mítico y el estético.**

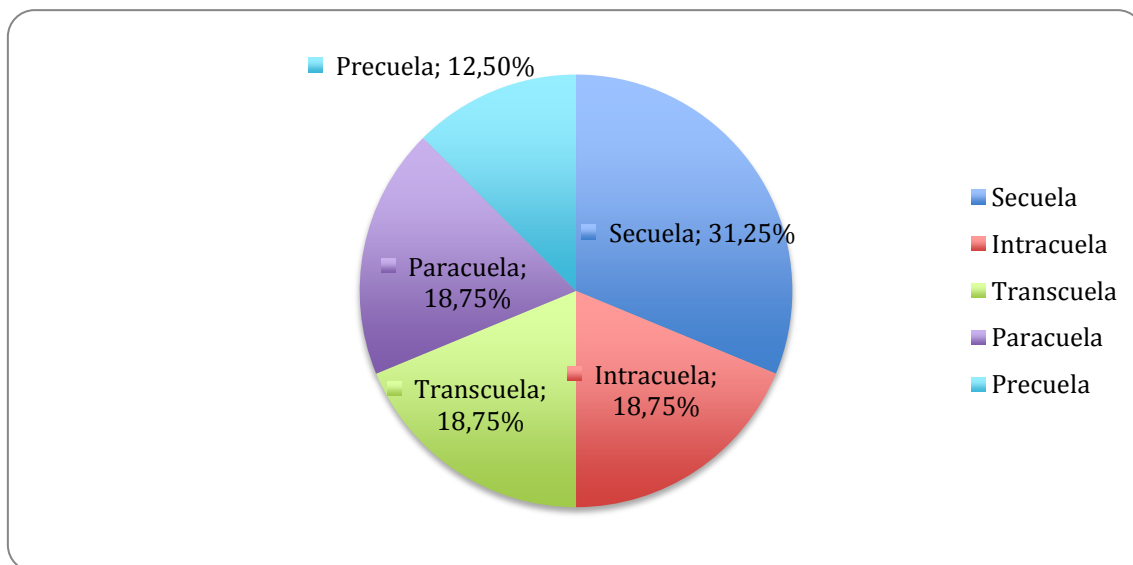
Estético	56%
Mítico	44%



El 39,13% de la relación con el canon es icónica el resto se establece de la siguiente manera:

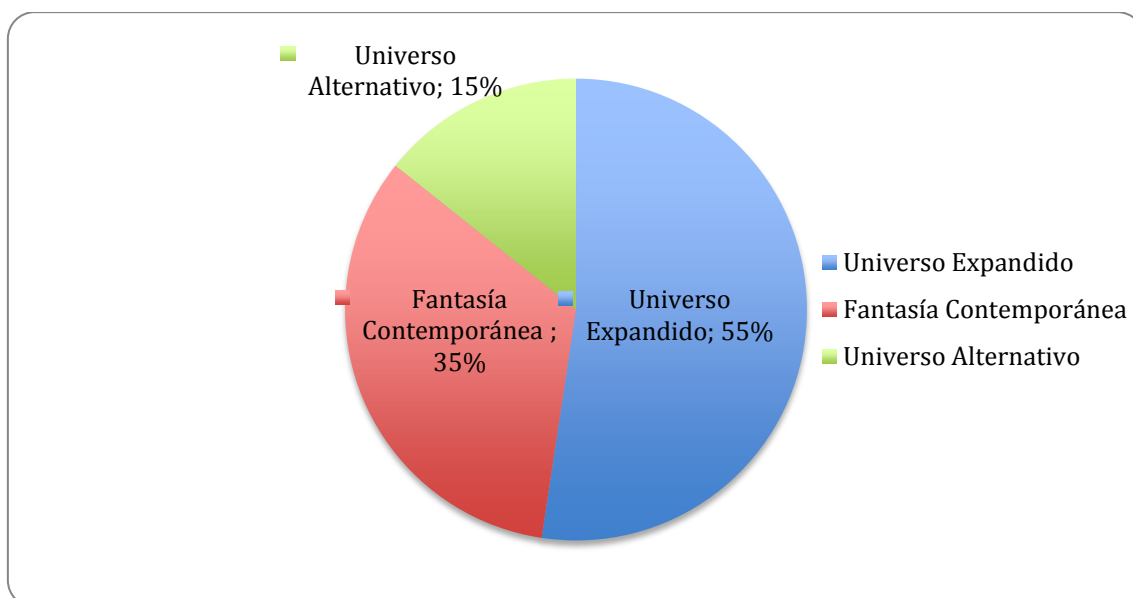
- **Elementos narrativos en función del canon.**

Secuela	31,25%
Intracuela	18,75%
Transcuela	18,75%
Paracuela	18,75%
Precuela	12,5%



- **Relación con el universo.**

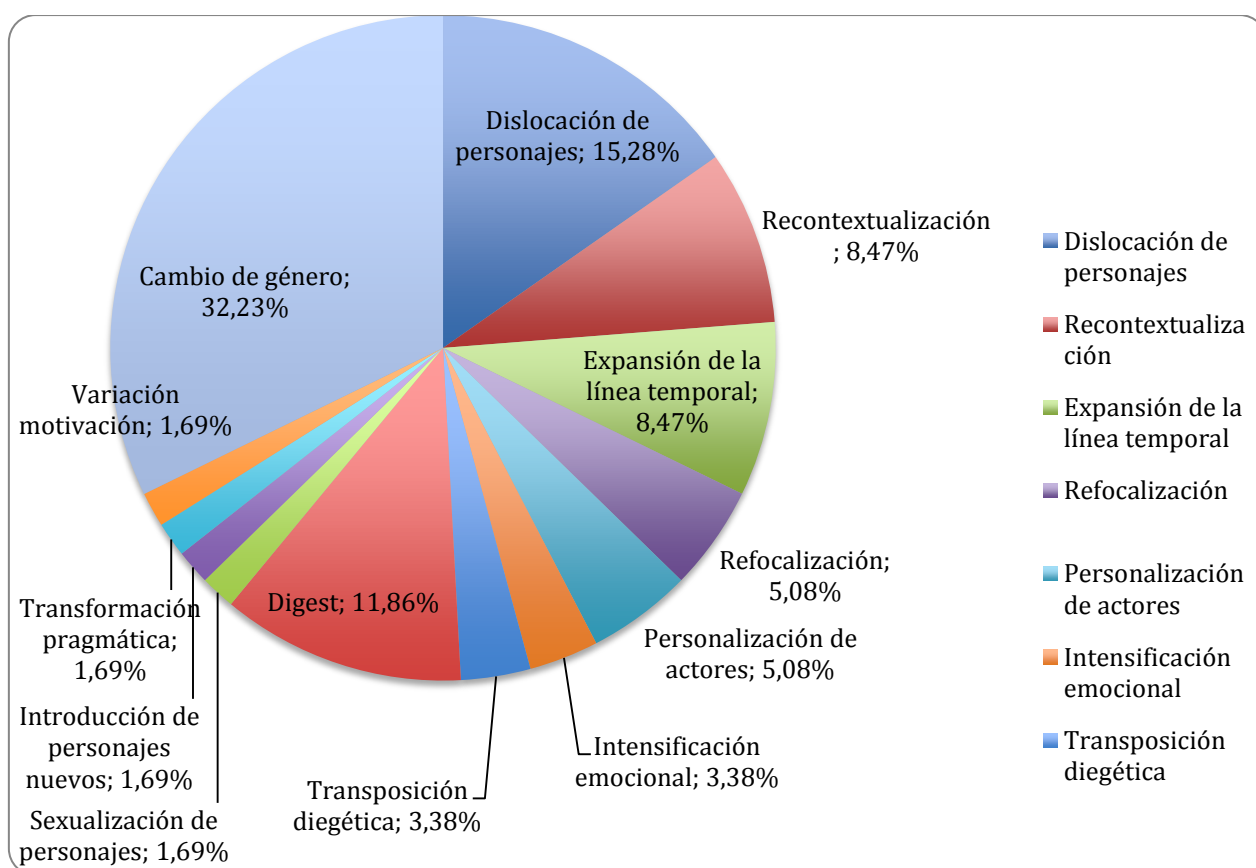
Universo Expandido	55%
Fantasía Contemporánea	35%
Universo Alternativo	15%



- **Prácticas de aproximación al texto a la hora de abordar la reescritura de textos primarios.**

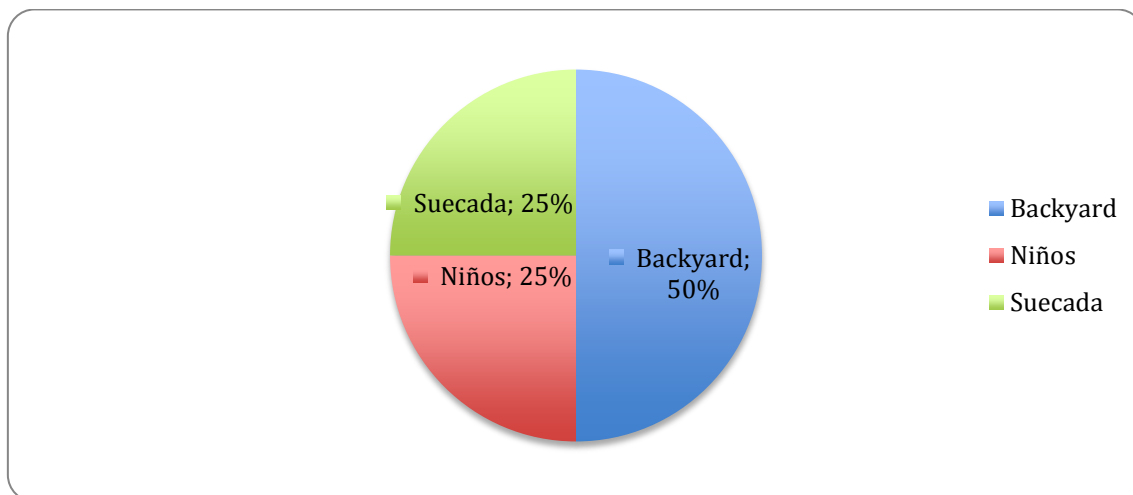
Dislocación de personajes	15,28%
Recontextualización	8,47%
Expansión de la línea temporal	8,47%
Refocalización	5,08%
Personalización de actores	5,08 %
Intensificación emocional	3,38%
Transposición diegética	3,38%
<i>Digest</i>	11,86%
Sexualización de personajes	1,69%
Introducción de personajes nuevos	1,69%
Transformación pragmática	1,69%
Variación motivación	1,69%
Cambio de género	32,23%

Dentro de la expansión de la línea temporal, el 100% es prolongación.



- **Otras subcategorías genéricas.**

<i>Backyard</i>	50%
Niños	25%
Suecada	25%

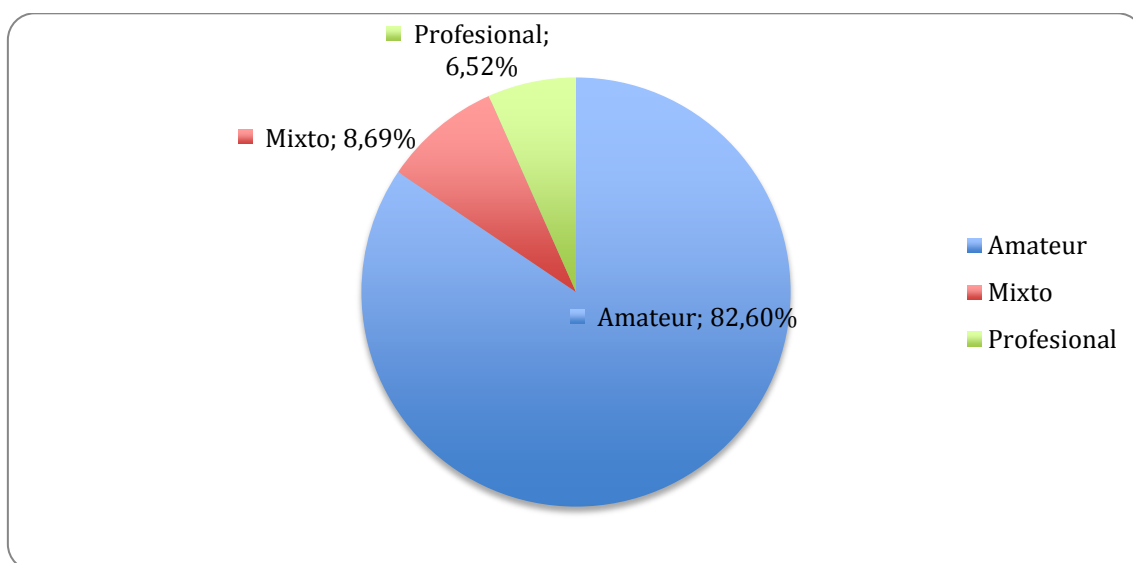


- **Emulación de formatos audiovisuales.** Se reparte de la siguiente manera:

<i>Reality Show</i>	33,3%
<i>Talent Show</i>	33,3%
Tráiler	33,3%

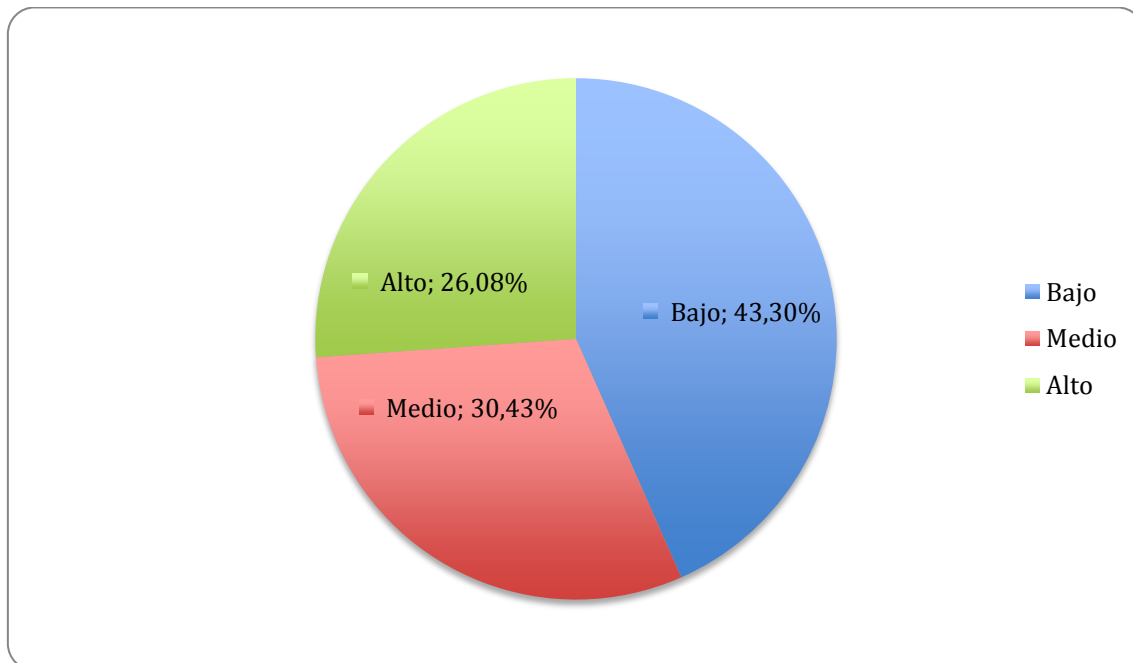
- **Factor de profesionalización.**

Amateur	82,60%
Mixto	8,69%
Profesional	6,52%



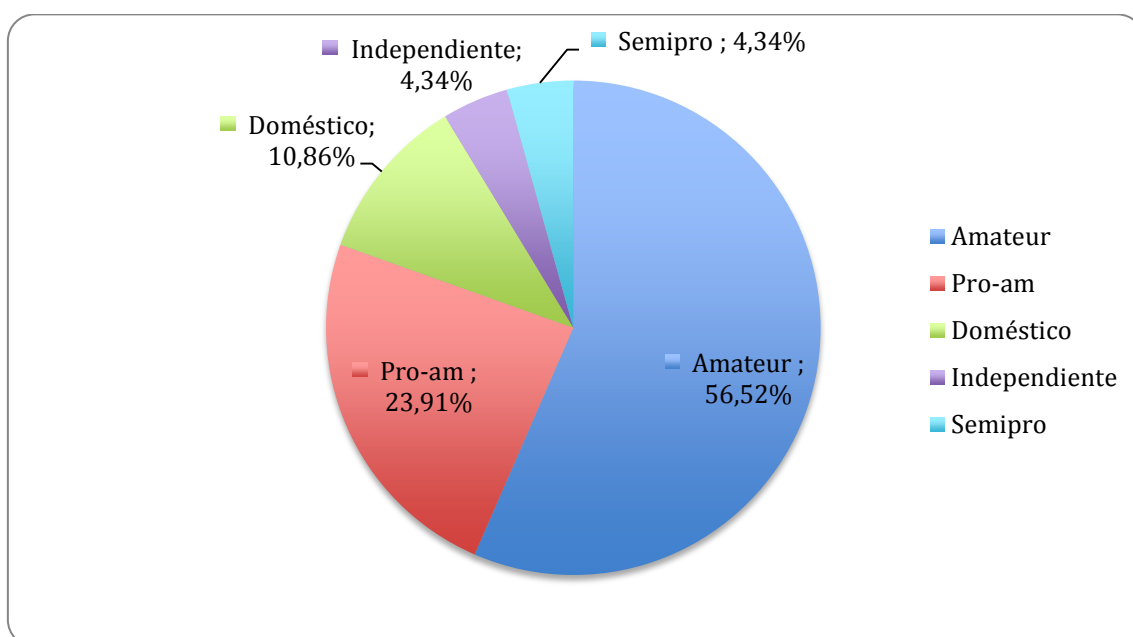
- **Acabado técnico.**

Bajo	43,30%
Medio	30,43%
Alto	26,08%



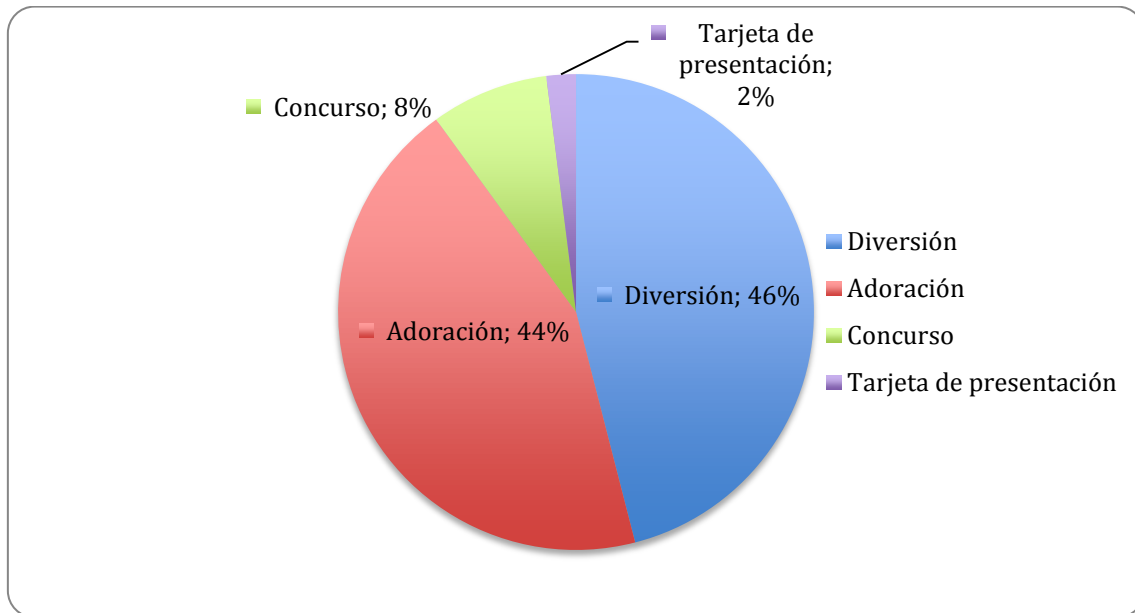
- **Proceso de producción.**

Amateur	56,52%
<i>Pro-am</i>	23,91%
Doméstico	10,86%
Independiente	4,34%
Semipro	4,34%



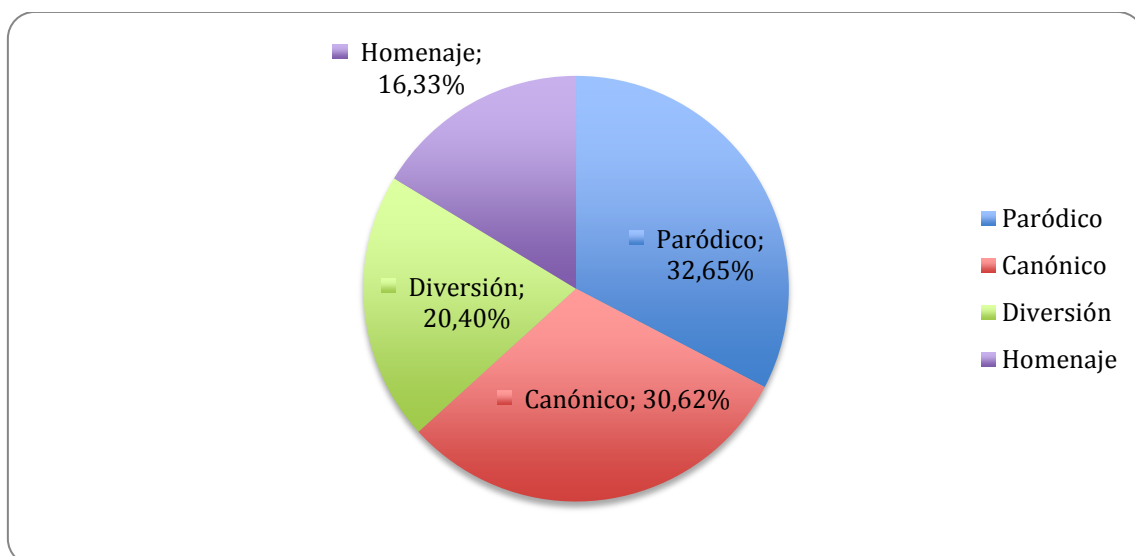
- **Finalidad.**

Diversión	46%
Adoración	44%
Concurso	8%
Tarjeta de presentación	2%



- **Pretensión.**

Paródico	32,65%
Canónico	30,62%
Diversión	20,40%
Homenaje	16,33%



19.4.- Resultados totales.

En este último apartado, presentamos los resultados totales sobre la producción analizada.

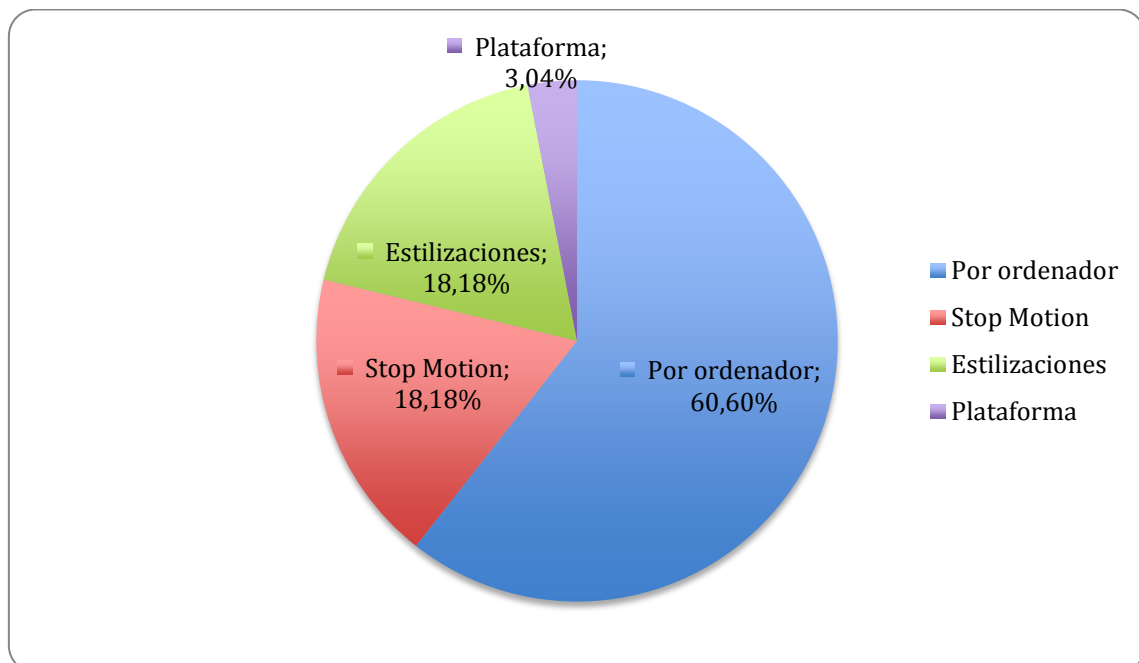
- **Según los formatos audiovisuales.**

Referente Real	80,24%
Animación	19,76%



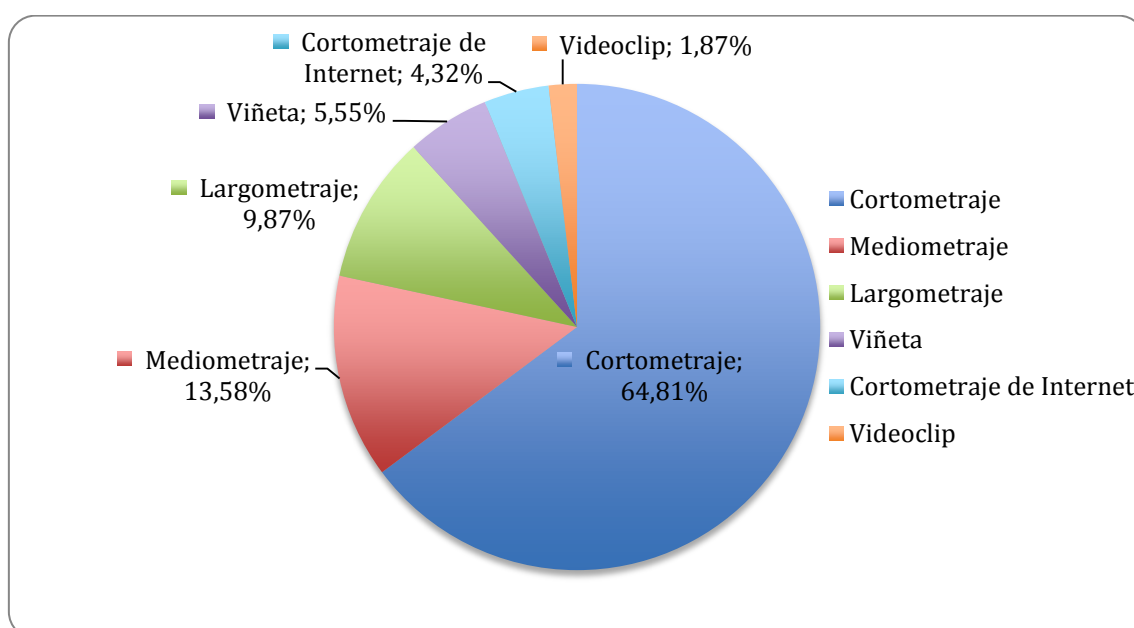
- **Animación.**

Por ordenador	60,60%
<i>Stop Motion</i>	18,18%
Estilizaciones	18,18%
Plataforma	3,04%



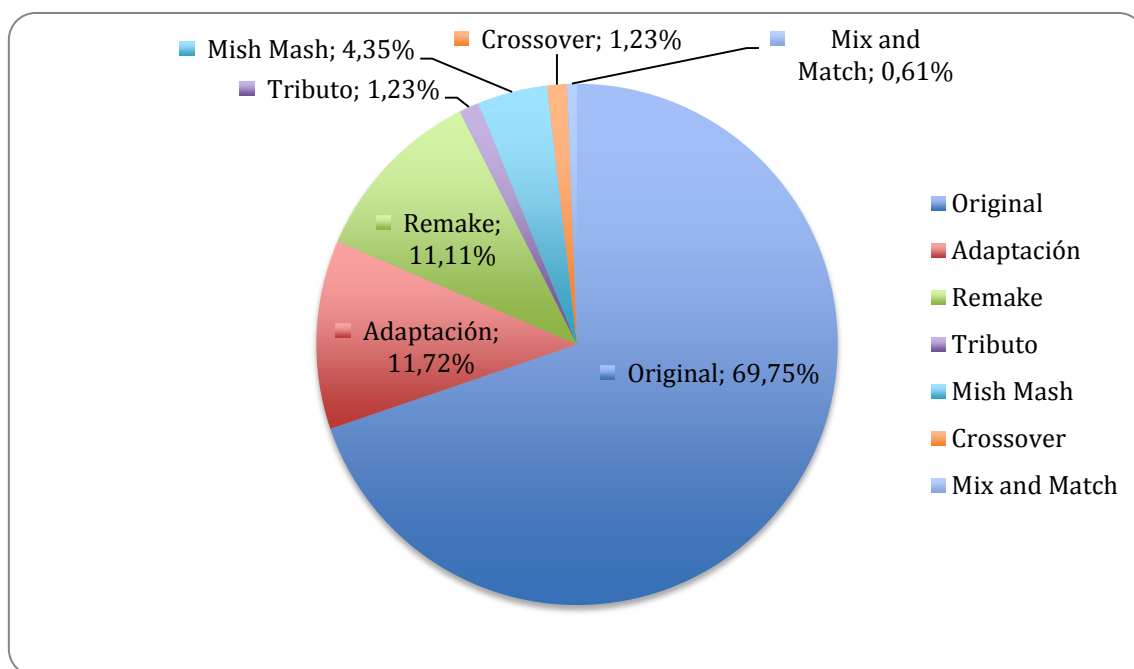
- Dentro de las películas de animación en *stop motion* el 66% son *brick films*, mientras que el 34% son *action figure movies*.
- El 100% es figurativo.
- El 97,5% es argumental y el restante 2,5% es documental.
- **Según la duración.**

Cortometraje	64,81%
Mediometrage	13,58%
Largometraje	9,87%
Viñeta	5,55%
Cortometraje de Internet	4,32%
Videoclip	1,87%



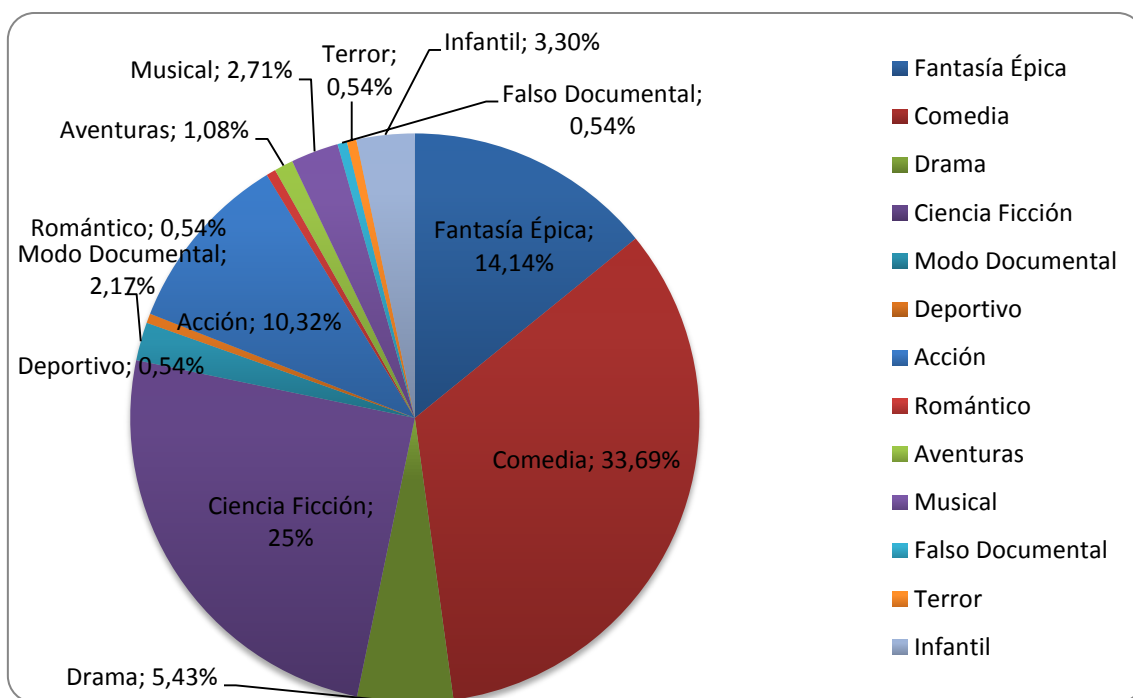
- **Origen del guion.**

Original	69,75%
Adaptación	11,72%
Remake	11,11%
Tributo	1,23%
Mish Mash	4,35%
Crossover	1,23%
Mix and Match	0,61%



• **Géneros narrativos.**

Comedia	33,69%
Ciencia Ficción	25%
Fantasía Épica	14,14%
Acción	10,32%
Drama	5,43%
Infantil	3,30%
Musical	2,71%
Modo Documental	2,17%
Aventuras	1,08%
Deportivo	0,54%
Romántico	0,54%
Falso Documental	0,54%
Terror	0,54%

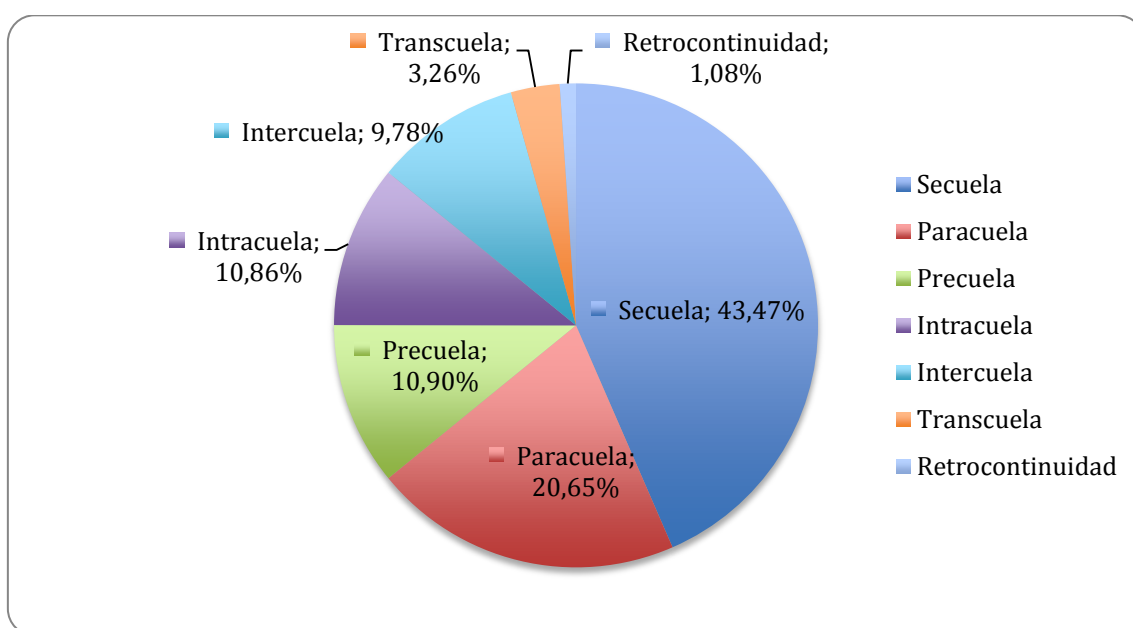


- **Relación con el canon.**

El 37,65% mantiene una relación icónica, el porcentaje restante se decanta por:

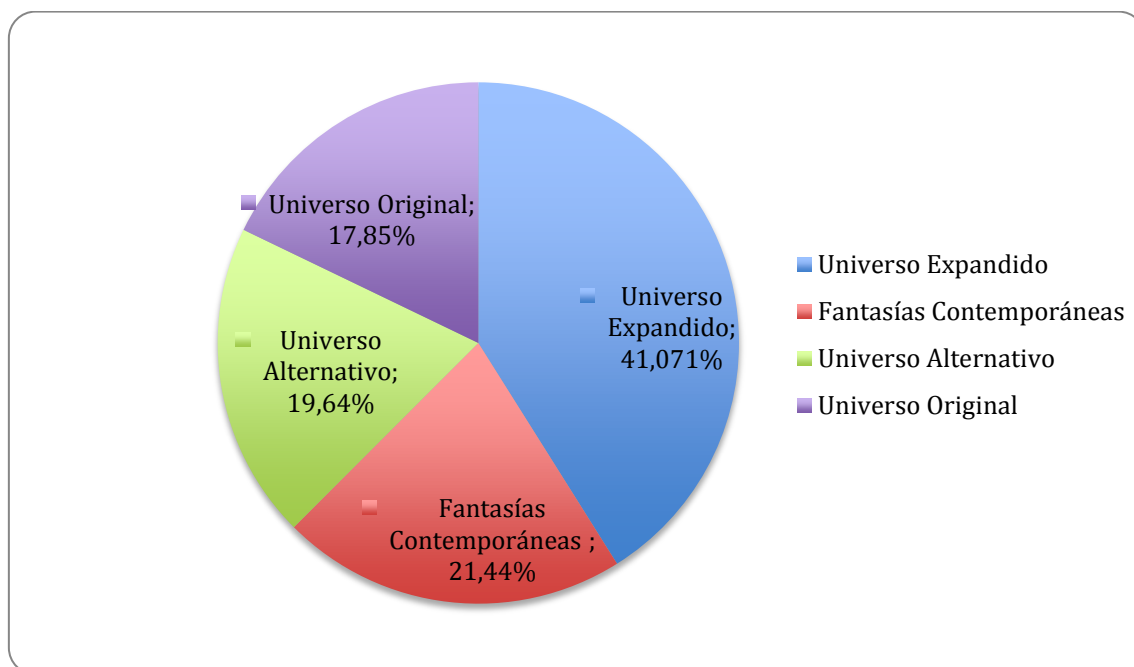
- **Elementos narrativos en función del canon.**

Secuela	43,47%
Paracuela	20,65%
Precuela	10,90%
Intracuela	10,86%
Intercuela	9,78%
Transcuela	3,26%
Retrocontinuidad	1,08%



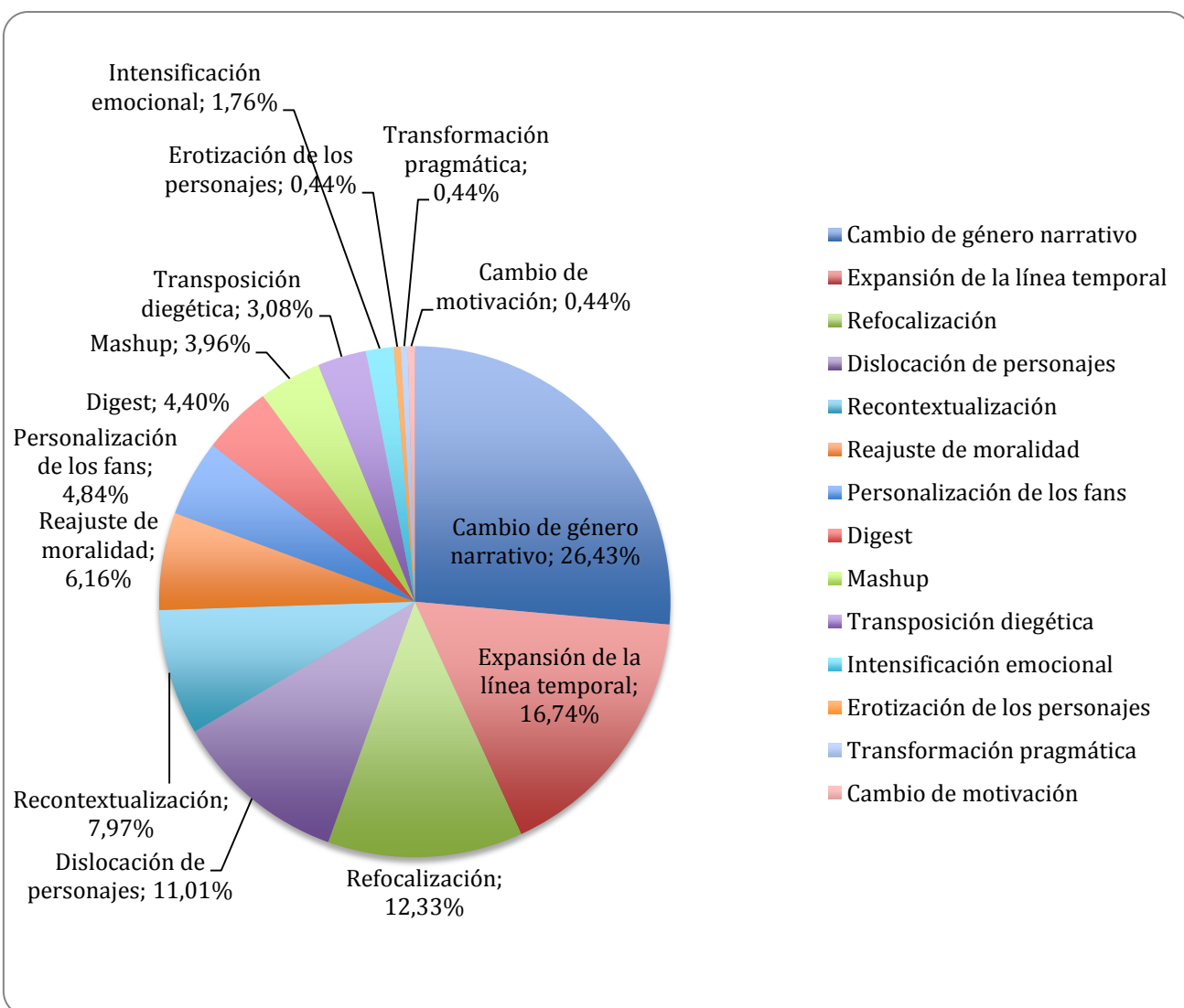
- O por relacionarlos con el universo.

Universo Expandido	41,07%
Fantasías Contemporáneas	21,44%
Universo Alternativo	19,64%
Universo Original	17,85%



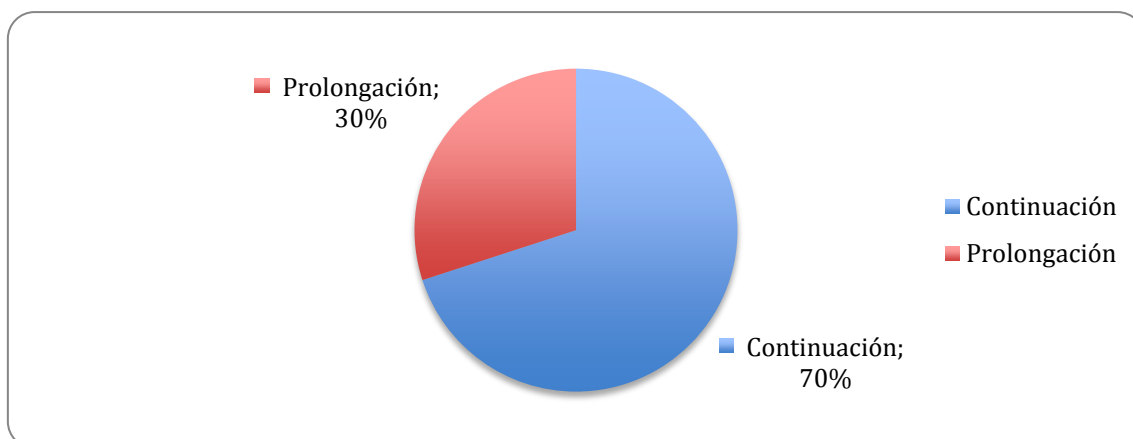
- Prácticas de aproximación al texto a la hora de abordar la reescritura de textos primarios.

Cambio de género narrativo	26,43%
Expansión de la línea temporal	16,74%
Refocalización	12,33%
Dislocación de personajes	11,01%
Recontextualización	7,97%
Reajuste de moralidad	6,16%
Personalización de los fans	4,84%
<i>Digest</i>	4,40%
<i>Mashup</i>	3,96%
Transposición diegética	3,08%
Intensificación emocional	1,76%
Erotización de los personajes	0,44%
Transformación pragmática	0,44%
Cambio de motivación	0,44%



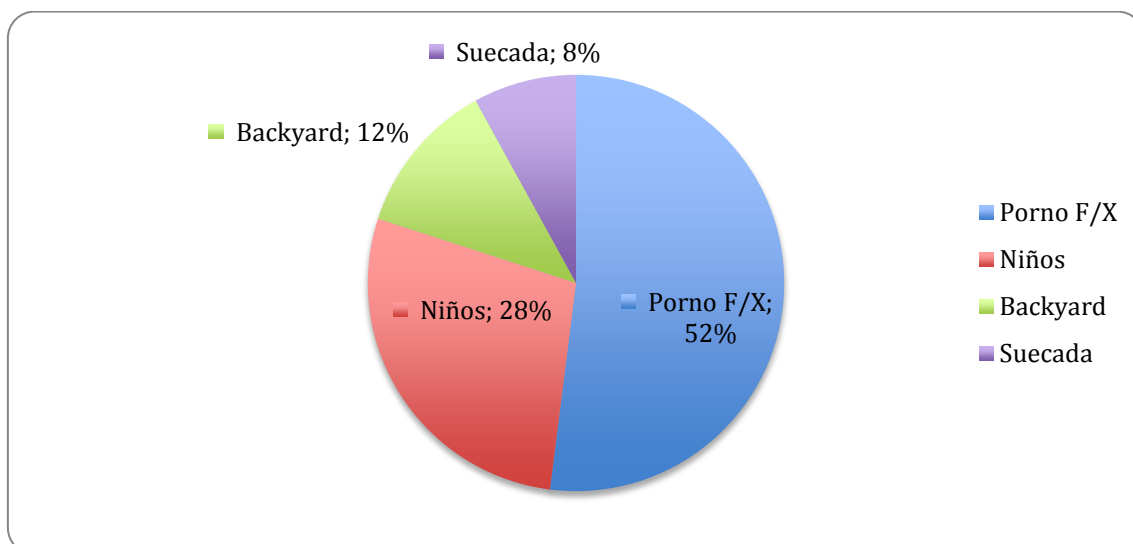
De entre los que escogen la expansión de la línea temporal:

Continuación	70%
Prolongación	30%



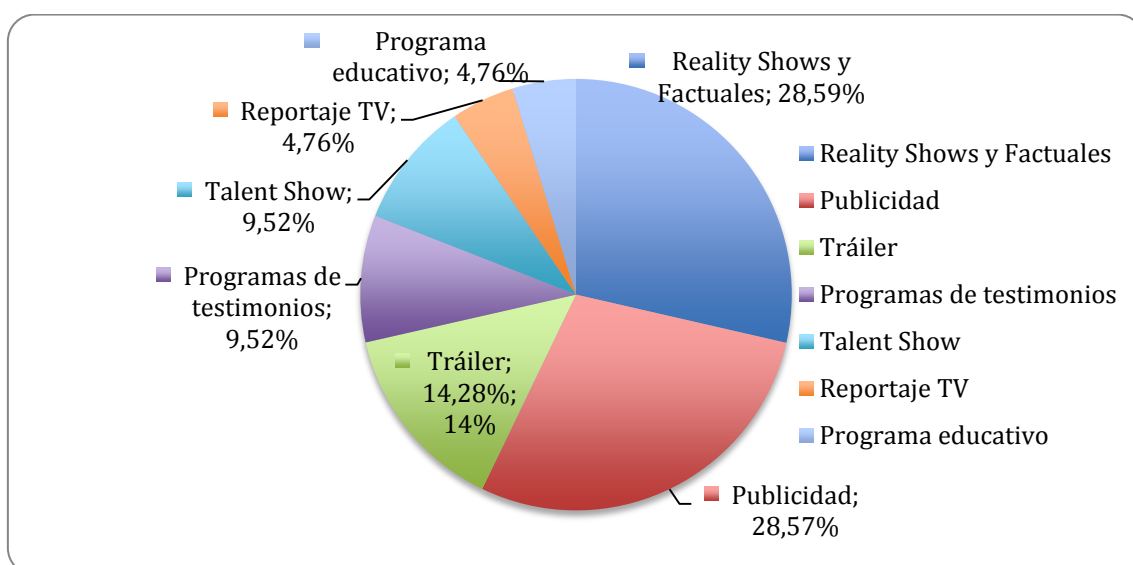
- **Otras subcategorías genéricas.**

Pornografía F/X	52%
Niños	28%
<i>Backyard</i>	12%
Suecada	8%



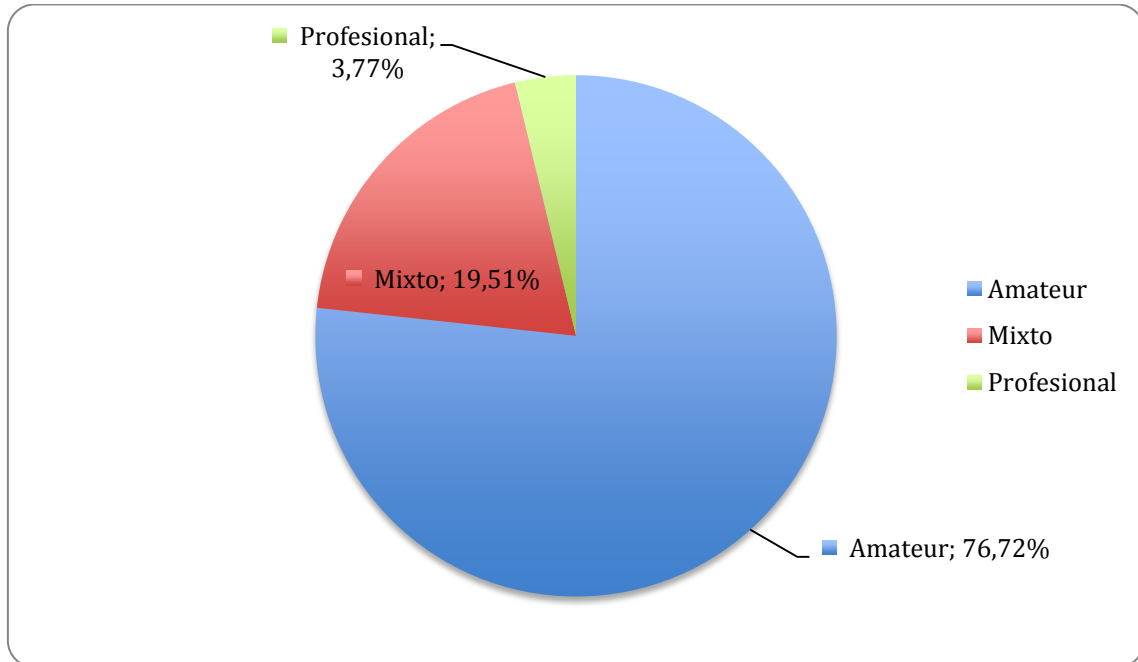
- **Emulación de formatos.**

<i>Reality Show</i> /Factual	28,59%
Publicidad	28,57%
Tráiler	14,28%
Programa de testimonios	9,52%
<i>Talent Show</i>	9,52%
Reportaje TV	4,76%
Programa educativo	4,76%



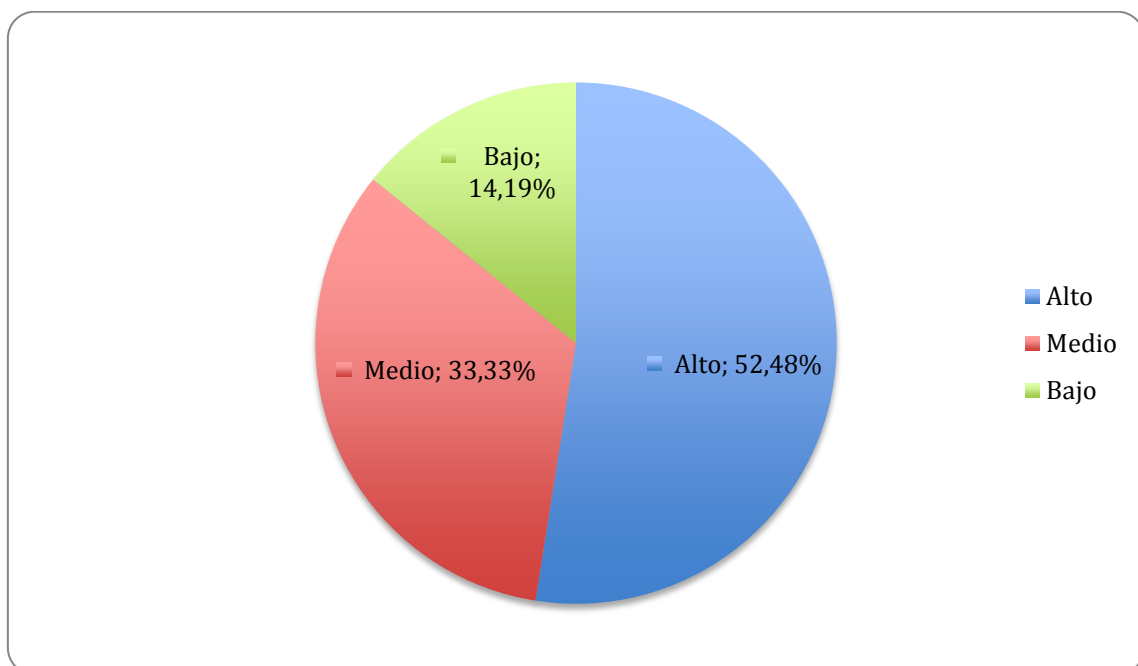
- **Factor de profesionalización.**

Amateur	76,72%
Mixto	19,51%
Profesional	3,77%



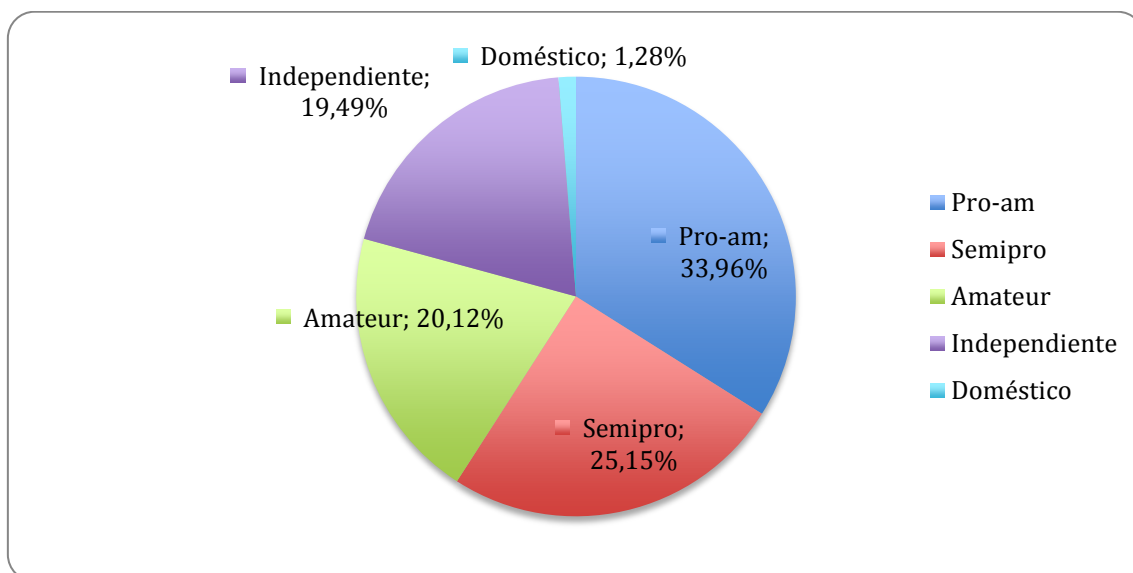
- **Acabado técnico.**

Alto	52,48%
Medio	33,33%
Bajo	14,19%



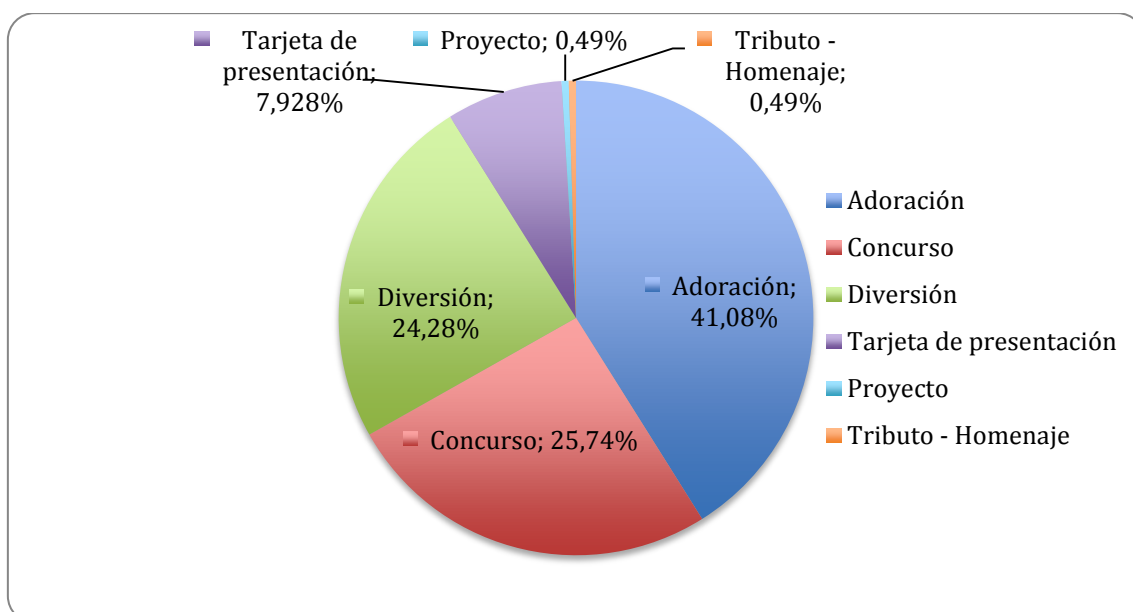
- Proceso de producción.**

<i>Pro-am</i>	33,96%
Semipro	25,15%
Amateur	20,12%
Independiente	19,49%
Doméstico	1,28%



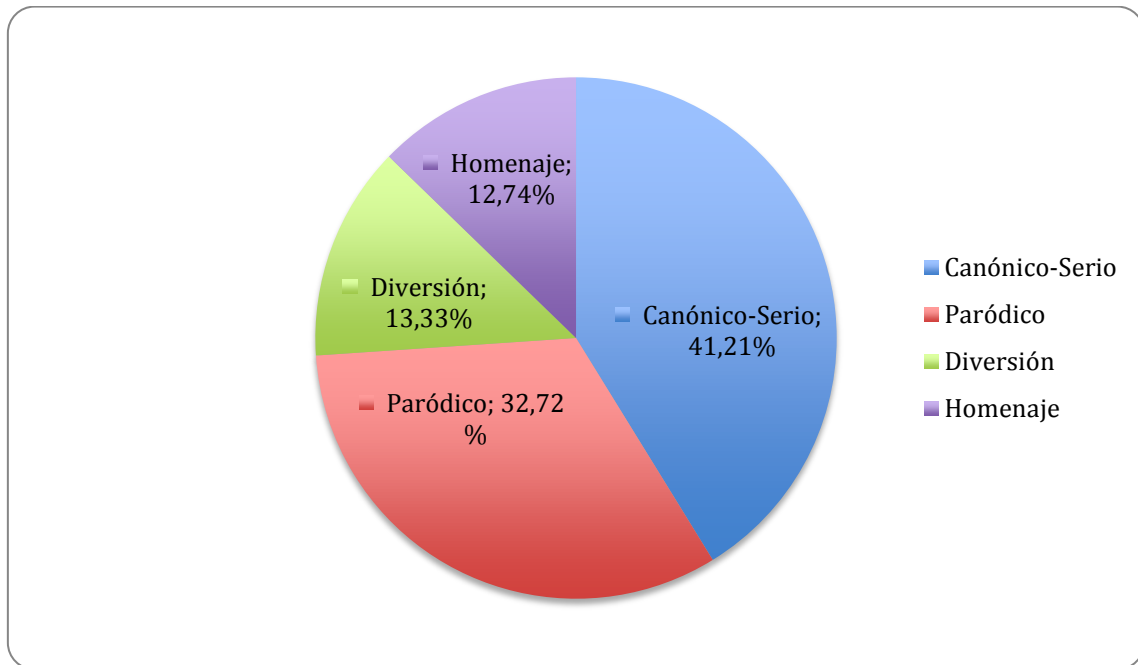
- Finalidad.**

Adoración	41,08%
Concurso	25,74%
Diversión	24,28%
Tarjeta de presentación	7,92%
Proyecto	0,49%
Tributo - Homenaje	0,49%



- **Pretensión.**

Canónico-Serio	41,21%
Paródico	32,72%
Diversión	13,33%
Homenaje	12,74%



- El 45% de estos *fan films* han recibido algún tipo de premio.

20.- Discusión.

En este capítulo vamos establecer una discusión sobre los resultados divididos en cinco grandes bloques: uno dedicado a cada uno de las franquicias analizadas; otro en torno a los resultados globales; y uno último más breve a modo de reflexión final que cerrará este apartado.

20.1.- *Fan films de Star Trek.*

Los resultados correspondientes a los *fan films* de animación de *Star Trek* no son relevantes ya que la voluntad de los elegidos para ser analizados tiene un sesgo en el que los dibujos animados no tienen mucha cabida. La realidad de este tipo de *fan films* es mucho más amplia y variada que la recogida en esta muestra, tal y como hemos detallado en la panorámica histórica, vista en el apartado 16.7.

Los *fan films* seleccionados pertenecen a aquellos que hemos considerado que marcan una tendencia dentro de la producción entre aquellos dedicados al universo creado por Gene Roddenberry. El haberlos estudiado de manera individual, aun atendiendo a que muchos de ellos están contenidos en una ficción seriada, responde, como se ha podido apreciar en los análisis, a que no hay una cadencia en los mismos que invite a considerarlos como producciones seriadas regulares, aparte de la temática y el flujo narrativo ficcional.

Uno de los aspectos que llama la atención sobre la irregularidad entre *fan films*, o episodios dentro de una misma serie es el de la duración de los mismos. Cada uno representa una entrega pero no con los metrajes a que estamos habituados en las ficciones comerciales. Por ejemplo, las viñetas funcionan como mediocueles que nos recuerdan a los modos de los universos expandidos creados en las franquicias. Sirven para introducir personajes o para hablar de las relaciones interpersonales entre estos, pero con una nula repercusión en las tramas, sirviendo como apéndices narrativos a

estas. Pero el motivo principal de la diferencia entre el metraje que deberían tener cada uno de estos *fan films* y el que tienen es que raramente se ajustan a los estándares actuales y difícilmente al de las series de la década de los sesenta, periodo del que procede el texto primario de la serie clásica. Los *fan films*, posiblemente debido a que los periodos de producción tampoco son los habituales, tienen una duración que se acerca al largometraje; en ocasiones son solo cortometrajes; y, en otras, tienen una extensión inferior al de un capítulo de serie de televisión estándar.

En cuanto al origen de los guiones, tienen la peculiaridad de ser, en su mayoría, originales. Pero dentro de esta tendencia mayoritaria, poniéndola en paralelo con las narrativas desarrolladas y comparándola con los rasgos de trabajos del mismo periodo, observamos que los *fan filmmakers* de *Star Trek* apuestan por nuevas aventuras que tengan un desarrollo ligado al de los textos primarios.

Un efecto de esto es que la ciencia ficción, género narrativo al que pertenece esta franquicia, es el más utilizado en las producciones analizadas. Existen algunas variantes, pero estas suelen darse en las viñetas que, como se ha comentado, no tienen una repercusión en las narrativas principales. Se puede suponer que estas películas adoptan la ciencia ficción para trabajar con los topos habituales del género como una extensión misma del relato primario y con una consecuencia que se puede intuir por los resultados obtenidos: todos los *fan films* analizados son figurativos y argumentales. Esto hace sospechar que estas producciones son poco innovadoras y que no suelen salirse de la línea marcada por los textos primarios.

En las panorámicas históricas, hemos mostrado que, en los últimos lustros, el desarrollo de estas fan producciones busca, de manera no voluntaria, rellenar un hueco no solo narrativo sino emocional realizando series ubicadas en este vasto universo tanto en forma como en fondo. Las consecuencias de esto se revelan a través de los análisis, algo que podemos considerar una pauta a tener en cuenta en los *fan films* dedicados a esta franquicia: todo tiene una relación directa con los textos primarios de los cuales son derivados. Por ejemplo, en el caso de *Star Trek: Hidden Frontier*, comparte el espacio geográfico y antropológico; de hecho, algunos personajes están extraídos de las series franquiciadas o relacionados en algún grado de parentesco con estos.

En el resto de ejemplos, existe vinculación inmediata con algunos de los capítulos de la serie original, constituyéndose como secuelas directas de estos y, en el

caso concreto de *Star Trek Continues*, la elaboración de una viñeta a modo de prolongación de “Turnabout Intruder”, el último capítulo emitido de la serie original, que sirve como enlace a la nueva ficción creada por fans.

Star Trek Continues se puede llegar a considerar el culmen de los *fan films* dedicados a la serie que inauguró la franquicia. Todas las entregas tienen una relación evidente y buscada con la serie original; en los análisis hemos etiquetado a estos *fan films* como universo original, en los que desde un principio se aplica la función mímica a todos los niveles.

De ahí que las prácticas de aproximación al texto a la hora de abordar la reescritura se reduzcan a centrarse en personajes y situaciones secundarias a través de: la refocalización; la recontextualización del espacio en *off*, en el sentido más amplio de la palabra; y, por encima de las otras dos estrategias, la expansión de la línea temporal. Podemos extraer una conclusión de estos usos a partir de todo lo visto sobre este *fandom* ya que, de los tres casos estudiados, este es el que más tiempo lleva realizando películas y, por ello, su sentido de apropiación es más fuerte que en los otros dos casos. Puede que el deseo de continuar las aventuras de la tripulación original sea el motivo principal por el que esta práctica está configurada de esta manera por estos fans. El cambio de género narrativo es, en estos *fan films*, algo anecdótico que tan solo podemos encontrar en las viñetas pero no ajeno al global de la producción de *fan films*.

En los aspectos más prosaicos de la producción, se pueden considerar como la cumbre de la generación de este tipo de contenidos. El *fan film* mixto es, por encima de todo, el más habitual en las producciones analizadas. Estos son aquellos en los que participan profesionales de cualquier ámbito relacionado con el audiovisual, desde creadores de efectos visuales hasta guionistas, pasando por escenógrafos, directores o actores, junto con los amateurs; siendo los actores los que proporcionan un aspecto más llamativo por interpretar a los mismos personajes de la serie original.

Dicha combinación repercute directamente en un acabado técnico alto, es decir, realización, edición, producción, interpretación, etc. Los profesionales que colaboran son uno de los motores que ayudan a los amateurs a que estas producciones crezcan dando el salto hacia lo *pro-am*. A través de la página web IMDB podemos observar que la estructura de producción de estos *fan films* es equiparable a la de una película profesional, pero sin la remuneración asignada a este tipo de trabajos por la

imposibilidad de obtener beneficios de la misma. En el proceso de producción también podemos detectar las ventajas de la participación de profesionales. Ese es otro de los motivos, quizás el más visible, de por qué estos *fan films* se han analizado de manera independiente; no todos son *pro-am* desde el principio ni todos tienen el mismo acabado técnico en sus inicios que en las últimas entregas.

En todos estos casos, la pretensión es canónica: los *fan films* buscan en todos los aspectos que los componen formar parte del universo original del que parten. Eso se debe en gran medida a la intensa relación entre los elementos narrativos del canon y al cumplimiento de la función mímica, principalmente en los últimos capítulos, los más recientes. Se trata de un rasgo vinculado no solo con el texto primario sino también con el público de ambos textos.

La función mímica no opera única y exclusivamente en el eje de la imitación sino que demuestra, en gran medida, el afecto que los fan productores sienten por el texto primario. Este sentido de veneración por la obra se plasma, en este caso, en que aun no siendo los actores que interpretan a la tripulación de la Enterprise los mismos que los del texto primario, sus interpretaciones tienen la misma intensidad, aunque con un registro completamente diferente. Durante años, nadie se planteaba que otro actor que no fuese William Shatner interpretase al Capitán Kirk. Tomando *Star Trek: New Voyages/Phase II* como referencia, ninguno de los personajes fijos es interpretado regularmente por un actor, pues estos van cambiando según su disponibilidad.

Es notable el número de premios obtenidos por estos *fan films* en festivales no especializados. Indica que estas producciones, incluso aquellas realizadas por el fan más apasionado, escapan de los prejuicios con los que durante mucho tiempo se ha estigmatizado a los fans. La nominación a los premios Hugo de la producción de James Cawley es un hecho inédito que supone un reconocimiento del más alto nivel para este tipo de producciones.

Entre todos los ejemplos analizados, *Star Trek: Hidden Frontier* es un caso aparte. Representa el otro segmento de *fan films*, producidos con poco presupuesto y con más ganas que conocimiento técnico, algo que van adquiriendo a lo largo de los cincuenta capítulos que componen la serie. Se trata de un club de fans de la franquicia pero con un nivel de habilidades audiovisuales inferior al que se supone al resto de obras citadas, pero con un grado de implicación con el universo original que lo

convierte en un caso ejemplar. *Star Trek: Hidden Frontier* no es solo la serie más longeva sino la que más ha influido a las producciones a lo largo de la primera década del siglo XXI; sobre todo a aquellas que se caracterizan por tener un presupuesto reducido y unas competencias audiovisuales no desarrolladas por completo, que hacen que el acabado técnico sea la carencia más notable. No obstante, en el resto de aspectos, *Star Trek: Hidden Frontier* no se distingue de las otras producciones citadas.

El caso de las producciones dirigidas por Tim Russ es paradigmático, pues se trata de una *rara avis* dentro del panorama de *fan films*. Tanto *Of Gods and Men* como *Renegades* están protagonizadas por actores que han interpretado papeles en las series oficiales de la franquicia y también colaboran profesionales tanto en la producción como en el guion, así como en otros ámbitos. Estos *fan films* son los únicos que, por la cantidad de profesionales del medio que trabajan en ellos, se pueden considerar como cine independiente, un hito dentro del panorama de los *fan films*. Sin embargo, al igual que el resto de estas películas, carecen del permiso para poder entrar en circuitos de distribución a través de los cuales podrían obtener beneficios.

20.2.- *Fan films* de *Star Wars*.

Como en la presentación de resultados de los *fan films* de esta franquicia, vamos a hacer la discusión sobre estos por separado para mostrar las diferencias, si existiesen, y observar si la influencia de la normativa del concurso es beneficiosa o perjudicial sobre la producción de *fan films*.

20.2.1.- *Fan films* premiados en The Official Star Wars Fan Film Awards.

En este caso sí que podemos considerar los resultados como más representativos de la realidad, por ser los títulos analizados un 89,85% de los galardonados en esta convocatoria. Como se ha podido apreciar en el repaso histórico a los *fan films* de *Star Wars* en el apartado 17.7 y a las otras prácticas del *fandom* en el apartado 17.6, las políticas de Lucasfilm y del propio George Lucas han sido intervencionistas y restrictivas. Aun así, con los *fan films* solo ha habido una petición de cese y desistimiento, la dirigida a los creadores de *Star Wars: The Dark Redemption*. Pero si

algo hemos pretendido demostrar en el apartado dedicado al *fandom* de esta franquicia es que una de las formas que Lucas ha tenido de vetar la acción independiente de los fans ha sido la oficialización.

Esta comenzó en forma de convocatoria oficial en los albores de la producción de *fan films* dedicados a la saga galáctica, cuando prácticamente estos tenían tan solo cinco años de historia, y una prehistoria muy escasa. Apenas había pasado un lustro desde el estreno de *Troops*, de Kevin Rubio, y la consecuente oleada de *fan films* inspirados en la franquicia.

Se puede suponer que, siendo un *fandom* tan mediatizado por la misma compañía, el concurso llegó en el momento adecuado, ya que desde sus inicios tuvo gran popularidad. En esta iniciativa se busca canalizar las producciones de los fans intentando que estos eviten realizar un tipo de películas que establezcan cualquier tipo de vinculación directa con los textos primarios.

Al igual que cualquier convocatoria de tipo artístico, esta tiene regulaciones: tanto de duración, de los treinta minutos iniciales a los cinco actuales; a otras en las que se indica que solo se aceptan parodias, falsos documentales y documentales.

El primer dato que llama la atención es que un tercio de los *fan films* son de animación, no tienen una categoría específica y pueden participar en cualquiera de ellas. Por ejemplo, el *fan film* de animación por ordenador *One Season More* ganó en la categoría de mejor musical. El empuje dado por los nuevos equipos informáticos, sumado al software especializado o aquel que permite crear animaciones, da lugar a la creación de cortos de gran calidad técnica como el citado.

Todos los *fan films* son figurativos, pero en esta ocasión encontramos un 3,3% de documentales, frente a un 96,7% de argumentales. La existencia de documentales en esta convocatoria se debe a que es una de las categorías permitidas desde el principio, si bien con un escaso éxito entre los realizadores. Se puede establecer una reflexión en torno a este hecho: los fans prefieren hablar de su experiencia con el texto primario desde dentro de este, dialogando con los elementos que lo componen antes de hacerlo desde fuera. En el marco teórico se han citado algunos documentales sobre *Star Wars* que tienen como rasgo en común: la crítica tanto al desarrollo de la franquicia como al

propio George Lucas. Esa podría ser la causa de las cifras tan bajas de participación en esa categoría, o de aceptación de documentales.

En cuanto a la animación encontramos una representación de lo que se está haciendo fuera de convocatoria, a pesar de que la gran mayoría son animaciones por ordenador de diferente tipo, también aparecen representados las dos subcategorías principales del cine *stop motion*: los *brick films* y las *action figure movies*; dos formas de animar muy asentadas entre los realizadores de *fan films*. Pero las cifras del concurso no se corresponden con la realidad. El complejo sistema de licencias de Lucasfilm puede haber sido un problema en cuanto a la admisión de este tipo de contenidos.

La duración de los *fan films* es significativa, ya que, a pesar de que es una medida impuesta a través de la normativa de la convocatoria, a la larga puede ser considerada como un acicate para que los *fan filmmakers* adapten la duración de sus proyectos para llegar a un público más amplio y más acostumbrado a los formatos aprobados por Lucas. Los cortometrajes son la opción principal, pero los cortos de Internet, representados solo en parte, constituyen un tipo de producción con un gran potencial de viralización en redes sociales. Por su lado, el videoclip se constituye como una herramienta que favorece tanto el homenaje al texto como la parodia o una crítica muy suave.

A partir de los datos recogidos sobre el origen del guion podemos ver que, con respecto al caso anterior, crece el número de categorías, lo cual dota de riqueza al panorama creativo. El origen del guion determina en gran medida qué tipo de relación tiene un determinado texto con el texto primario y su canon. Si antes se ha hablado de limitaciones de tiempo, en el caso del género ha sucedido exactamente lo mismo. La restricción ha supuesto la aparición de una gran variedad de recursos en cada uno de los ítems analizados a través de los cuales los fans despliegan cualquier tipo de discurso en torno a la franquicia.

Las obras con guion original son la gran mayoría. No obstante, existen otras variantes de aproximación al texto. Por ejemplo, tanto el *crossover* como el *mish mash* son dos formas de remezcla a través de las cuales los fans juegan con más de un texto hibridando personajes y situaciones; transportando estas a universos ajenos o a los propios de *Star Wars*. En cuanto a las otras categorías, tributo, *remake* y adaptación son reelaboraciones en distinto grado del texto primario, las dos primeras de las cuales son

las más interesantes. El tributo es una pieza que se caracteriza por rendir un homenaje incondicional a través de los mismos textos o bien de la figura de Lucas. En cuanto al *remake*, es la principal narrativa de reciclaje textual y está muy presente en el palmarés de cada año. Los fans que producen estos audiovisuales redundan en la práctica más significativa del *fandom*, hablar sobre sus textos primarios favoritos y, aquí concretamente, en recontarlos de nuevo, una y otra vez. La única innovación que se incluye es la técnica y el género hacia el que deriva: la comedia.

Se ha podido comprobar que este es el género predominante, principalmente porque es uno de los que están permitidos bajo el epígrafe de parodia. Se entiende, a juzgar por los *fan films* premiados en las sucesivas convocatorias, que la comedia debe ser inofensiva, pues en ninguna de las analizadas existe el más mínimo ataque ni a Lucas ni a su empresa gestora de contenidos. A pesar de que es el periodo en el que más se critica al director por el rumbo tomado con las películas que componen la Trilogía Secuela. Así pues, la convocatoria gira en torno a la celebración acrítica del texto y de la figura de su creador.

El resto de géneros son puntuales, a excepción de los *fan films* de acción, que son una extensión de las ya mencionadas narrativas de enfrentamiento, en las que una trama mínima, y a veces inexistente, deriva en un combate de espadas láser; el musical es uno de los más populares entre los premiados, oscilando entre el homenaje, la celebración y la comedia; y, en último lugar, están los *fan films* infantiles, protagonizados por niños y pensados para el público más joven.

Los *fan films* de ciencia ficción, género al que se adscribe el texto primario, no son ni siquiera mayoritarios tras la comedia. Hace pensar que hay poca permisividad, por regulación, hacia la *fan fiction*, pues, pese a haberse establecido como categoría en 2007, que tan solo en dos ocasiones se han premiado *fan films* bajo esa condición. En otros casos, se ha premiado de manera eufemística a estas producciones en categorías de mejor maquillaje y diseño de criaturas como es el caso de *Contract of Evil*.

Esas relaciones con los géneros narrativos se pueden apreciar en el uso de aspectos del canon, ya que más de la mitad de los *fan films* premiados tan solo utilizan elementos del texto primario a nivel referencial, por ejemplo: vestimentas, espadas láser, lugares, personajes, poderes, los Jedis, los Siths, etc. Esto reincide en la comedia como género mayoritario que hace de esta relación icónica con el texto algo utilitario,

aprovechando el reconocimiento de los motivos por gran parte de la audiencia aun sin ser fans.

La vinculación con elementos narrativos orbita en dos ejes principales: la precuela y la secuela. El primero opera sobre la especulación de hechos acontecidos cronológicamente antes del canon, son fantasías protagonizadas por personajes preexistentes en las narrativas oficiales. Las paracuelas tienen un perfil creativo mucho más abierto, toman como referencia los textos primarios para explicar los hechos desde otro punto de vista. Valga como ejemplo *Pink Five*, en que se narran los hechos de la Trilogía Original desde el punto de vista de un personaje que no existe en el canon y desde otro género, pero manteniendo la cronología y la estética canónica de los textos primarios, siendo todos estos elementos reconfigurados a través de la parodia para generar una comedia.

La relación con el universo original se traduce en una riqueza que viene dada por la explotación de los universos expandidos, los alternativos y la incorporación de las fantasías contemporáneas como aportación novedosa de los *fan films* de *Star Wars*. Estas fantasías insertan aspectos concretos del universo ficcional en forma de personajes, armas, vehículos, situaciones, etc. en el presente actual. *Chad Vader* es un ejemplo de esa tendencia en el que un Darth Vader reconvertido y rebautizado se convierte en un encargado de un supermercado, manteniendo sus reacciones y actitudes como señor del Sith y utilizando las mismas frases características que en el texto primario. La fantasía contemporánea permite reflexionar sobre el peso de *Star Wars* en la cultura popular de nuestros tiempos. Son vídeos inteligibles incluso por aquellos que son espectadores casuales de la franquicia, pues no hace falta tener un conocimiento extensivo para entenderlos. Se identifica, en el ejemplo citado, la iconicidad del personaje.

En cuanto a otras subcategorías genéricas, la pornografía de efectos especiales es la más utilizada, principalmente por ser la más llamativa. Suelen ser *fan films* en los que predomina un uso abusivo de los efectos visuales y cuyo contenido consiste principalmente en peleas coreografiadas con espadas láser o escenas de batallas entre naves en el espacio exterior. Puede ocurrir que sean obras con poca o ninguna trama argumental o que los efectos visuales formen parte de una película con un tratamiento narrativo más sólido.

La otra subcategoría es la de *fan films* protagonizados por niños, un reflejo del cine doméstico, filtrado a través del universo *Star Wars*. En estos, los padres retratan a sus hijos como Jedis, Siths o encarnados en la piel de cualquier otro héroe galáctico de la saga.

Entre los *fan films* que adoptan otros formatos audiovisuales destacan aquellos que lo hacen en forma de reportaje, tráiler, *realitiy* o anuncio publicitario. Lo restrictivo de las normas de la convocatoria hace que los realizadores de estas producciones busquen en la hibridación una salida para su creatividad. Sin embargo, la utilización de textos intermedios como spots publicitarios o *reality shows* sirve para hablar de la experiencia del realizador ante el universo de Lucas, pero, sobre todo, del nivel de inserción de esta ficción en la cultura popular y de cómo los nuevos formatos audiovisuales hacen asequibles el discurso de los fans. Los reportajes actúan al mismo nivel que el falso documental y los tráileres de películas inexistentes vienen de una larga tradición dentro de los *fan films*.

Esta variedad que hemos visto hasta el momento reside en las prácticas de aproximación a la hora de reescribir los textos primarios, entre los que prima el cambio de género, principalmente hacia la comedia, y la dislocación de personajes de la franquicia resituándolos en el presente. También destacan los reajustes de moralidad en los que los villanos de la franquicia como Darth Vader, los Siths, los Soldados Imperiales o el Emperador aparecen como protagonistas en algunos *fan films*, algunos de estos dentro del contexto narrativo original y otros creados para la ocasión. La refocalización es igualmente habitual en estas producciones: centrarse en personajes secundarios explotando su personalidad y su importancia en el desarrollo de los acontecimientos. El uso del *mashup* como forma de aproximación acentúa la faceta híbrida de estos textos. El *digest* es la técnica más usual cuando el texto resulta ser un *remake* construido a través de los momentos más significativos de las películas y reincide en la idea de recontar el texto primario una y otra vez. Para acabar, las expansiones de la línea temporal pierden fuerza pero siguen manteniendo un peso relativo en estos *fan films*. Es una de las consecuencias de las limitaciones impuestas por la convocatoria.

En aspectos más técnicos, la regulación indica que no pueden participar profesionales afiliados a los sindicatos audiovisuales en las mismas labores para las que

están asociados. Pero sí puede inscribirse, por ejemplo, un director de fotografía que envíe un *fan film* como director. Por eso, la inmensa mayoría de películas son amateurs en los que no colabora ningún tipo de profesional. En los otros dos casos, mixtos y profesionales, aparte de ser una representación simbólica, cumplen la normativa que hace referencia a ese aspecto.

No podemos hablar, como en el caso anterior, de una evolución de estos *fan films* gracias a la colaboración de profesionales en un medio amateur debido al veto funcional existente, aunque eso no implica que los acabados técnicos finales sean de peor calidad. Al haberse analizado los ganadores, estos cumplen una serie de requisitos mínimos que sitúan los acabados técnicos entre medios y altos, mientras que los bajos se quedan por el camino o no pasan a la fases finales de la convocatoria.

Con la finalidad para la que son producidos sucede exactamente lo mismo: más de la mitad están destinados a participar en el concurso. Esto hace pensar en que una cantidad considerable de los *fan films* durante este periodo están pensados única y exclusivamente para participar en este concurso por lo que se estaría hablando de una producción condicionada y dedicada casi en exclusiva a nutrir el “ego” de Lucasfilm. La realización de un homenaje es un hecho transversal en todos los *fan films* pero evidente en muy pocos y se incide en lo mismo que hemos visto anteriormente de manera repetitiva: se rinde tributo al texto y a su creador. La última de las finalidades relevantes empieza a ser considerable en los últimos años: el *fan film* es una tarjeta de presentación a través de la cual se intenta llamar la atención de la industria.

Como consecuencia de esto último, más de la mitad de los *fan films* presentados tiene un perfil de producción por encima de lo amateur. Las otras dos opciones, *pro-am* y semiprofesional, suman más en conjunto que la anterior y es la que reúne a los fans más motivados así como a los pocos profesionales que participan. En una escala temporal, la opción *pro-am* va creciendo año tras año, lo que hace pensar que profesionales de otros sectores dedican gran parte de su tiempo libre a crear estas películas, pero sin aspiraciones de trabajar de manera remunerada en la industria audiovisual.

Eso redundo, en parte, en que la opción minoritaria sea hacer *fan films* canónicos/serios y que la parodia cómica sea la opción mayoritaria y la sancionada por la compañía. Esto ayuda a entender el *fan film* como un acto lúdico en el que los fans

intentan hacer un homenaje a la obra sin ninguna intención más allá que la pieza de vídeo en sí misma.

Este concurso es una invitación de Lucasfilm para que el público celebre el texto de una manera oficial, sin salidas de tono, y ahogando otras iniciativas minoritarias sin apenas repercusión en el *fandom* de *Star Wars* actual. La oficialidad deja de lado las versiones más críticas, que no son enviadas o no son aceptadas o simplemente no pasan los cortes de preselección previos a la fase final. Por otro lado, la oficialidad ha sido el yugo con el que Lucas ha premiado a sus seguidores a lo largo de casi cuatro décadas, pero en este caso ha servido como acicate para que los fans hallen un modo de explicar la franquicia a su manera, ya sea a partir de otros textos o a través de ellos mismos, pero impidiendo la exploración real del universo ficticio.

20.2.2.- *Fan films* realizados fuera de convocatoria.

El motivo por el que se ha analizado una veintena de *fan films* centrado en la franquicia *Star Wars* que abarquen estos tres lustros de producción, aparte de los premiados en la concurso oficial, es que el sesgo hubiese sido irregular de no haberlo hecho. Como se ha mostrado en el apartado anterior, estos tienen una serie de condicionantes que los que siguen la normas del certamen no tienen.

Estos *fan films* se han escogido bajo un principio fundamental: tenían que representar a una gran cantidad de películas o, al menos, se ha intentado que así fuera. Por eso, no son hitos aislados sino que representan una tendencia.

La primera diferencia que se puede observar es en cuanto a la producción de *fan films* animados, que tan solo representan el 10% de los analizados y el 100% de estos están hechos mediante computadoras y la mitad son estilizaciones, mientras que, en el apartado anterior, no llegan ni a un cuarto de lo estudiado. Las estilizaciones son un modo de hibridación discursiva: *fan films* que se mantienen en el universo original, pero adoptan estéticas ajenas a este. Tomando como ejemplo el cortometraje musical *TIE Fighter*, se puede observar cómo el espacio y los contenidos que lo definen son exactamente iguales a los del texto primario. Pero el rediseño de personajes y el tipo de animación son similares al de franquicias japonesas como *Robotech* y otro tipo de animaciones del subgénero *mecha*.

En cuanto a la duración, el cortometraje es la tendencia mayoritaria pero no en la misma forma que los cortometrajes premiados. No hay limitaciones de tiempo excepto las que se autoimpongan los mismos productores; también hay que valorar aspectos como los presupuestos o el tiempo que unas personas que no pertenecen al ámbito audiovisual puedan dedicar a realizar un film. Aunque las películas de corta duración siguen siendo gran parte de la producción, el mediometraje, por delante de los largometrajes, ocupa un cuarto de la producción. Eso podría indicar que cada vez hay más fans que se embarcan en proyectos mucho más ambiciosos en los cuales recrean de manera más detallada el universo oficial a través de sus propias visiones. En ellas se incluyen tanto personajes nuevos como tramas secundarias derivadas de los textos privados. Los mediometrajes y los largometrajes permiten a los fans un desarrollo del universo mucho más pleno que las piezas más cortas, que suelen centrarse en un preciosismo estético.

Al no estar restringidos por una normativa de entrada en una convocatoria, se va a observar que, mientras en el apartado anterior hemos visto resultados muy dispares en cada bloque de análisis, aquí empezarán a reducirse. Es un fenómeno similar al de los *fan films* de *Star Trek*, aunque salvando algunas diferencias: muchos realizadores prefieren profundizar en el universo antes que aventurarse a hacer *fan films* de carácter híbrido. Esto se puede apreciar en los resultados obtenidos sobre el origen del guion: un 90% es original y solo un 10% centrado en el *mish mash*, un tipo de hibridación. La ausencia de regulación de los contenidos hace que los fans prefieran abordar la exploración del universo desde dentro, lo cual plantea una pregunta: ¿son estos unos *fan films* producidos por los detractores de Lucasfilm? Aunque no hay garantías de que sea así, resulta realmente interesante ver cómo muchos *fan filmmakers* rechazan participar en la convocatoria. Lo que no deja lugar a duda es que se trata de un sector minoritario del *fandom* crecido al margen de la oficialidad pretendida por Lucasfilm.

Si con los metrajes y el origen del guion se han reducido las categorías, con los géneros sucede exactamente lo mismo. Tan solo encontramos cuatro: drama, comedia, ciencia ficción y acción. Todos suben, a excepción de la comedia, que baja su influencia, aunque se mantiene, junto con la acción, como género más utilizado. No obstante, el dato relevante es que la ciencia ficción, que antes quedaba relegada a lo anecdótico, aquí ocupa más de un cuarto de la producción. Hay que recordar que este es el género en el cual se ubica el texto primario, algo que nos hace pensar que gran parte

de los *fan films* están inspirados o ambientados en el universo original y utilizan las reglas de los mismos. La ciencia ficción se ve secundada por el drama y los *fan films* de acción, a través de los cuales se registra un cambio de tendencia en cuanto al enfoque de estos realizadores. Los dramas hablan de las experiencias como espectadores de los fans y de lo que supone para estos hacer *fan films*, qué motivaciones tienen y qué sentido les dan a sus vidas a través de un texto, como bien representa *The Formula*.

La mitad de las producciones tienen una relación icónica con el canon. El resto opta por relacionarse a través de elementos narrativos, el más popular de los cuales es la intercuela, que narran hechos que suceden entre las diferentes películas de la franquicia. A este grupo pertenecen *Revelations* y *Broken Allegiance*, piezas que explotan la relación de Vader con sus subordinados en el periodo en el que el Imperio domina todo el universo. También hay precuelas, como *Knightquest*, que narran hechos que suceden una semana antes de *Episode IV*. En los tres casos se trata de narrativas enraizadas en el canon del texto primario.

En el caso de la relación con el universo llaman la atención dos datos. El primero es la pérdida de peso de las fantasías contemporáneas, que no llegan al cuarto de la producción. Los *fan films* que participaban en la convocatoria utilizaban este tipo de relación como válvula de escape. Los realizadores de los *fan films* que se están analizando prefieren desarrollar las narrativas en un universo expandido en el cual tiene mucha influencia lo que sucede en el universo original pero no a la inversa. También prefieren explorar y experimentar con narrativas que se ubican en universos alternativos, por ejemplo *White Armour*, en el que el nivel de violencia es muy superior que en el de los textos primarios, llegando a aparecer incluso un zombi.

Entre las prácticas de aproximación, a la hora de abordar la reescritura de textos primarios también existe una reducción de las misma, siendo el cambio de género narrativo el más utilizado, seguido de la refocalización y la recontextualización, una práctica habitual en aquellos textos que componen el universo expandido al igual que la expansión de la línea temporal. Llama la atención que, al igual que en el apartado anterior, se mantiene la transformación de fans en personajes de estas ficciones. La fantasía de muchos seguidores de poblar el espacio ficcional se produce a través de *fan films* ambientados en los *topos* de la ficción del texto primario con narrativas apegadas a las canónicas. Los reajustes de moralidad persisten por el interés de los fans

principalmente en unos personajes anónimos como las tropas imperiales; por ejemplo, *I.M.P.S. The Relentless* es un *fan film* con una narrativa bastante plana que ese limita a seguir a una patrulla de un escuadrón urbano.

La emulación de formatos audiovisuales no es significativa en este ámbito, mientras que en los premios era una vía de escape en virtud de la cual se utilizaban textos intermedios para crear un discurso que hablara de la relación del fan con el texto primario. Pero, en los casos que nos ocupan, podemos entender que estos formatos pierden esa intermedialidad evasiva para abordar un discurso reflexivo sobre la experiencia, no tanto como espectador sino como una meditación sobre el hecho de crear a partir de otras obras. Como curiosidad, aparece un nuevo formato, el educativo, que, en tono cómico, explica al protagonista el manejo de un sable láser. De los pocos *fan films* que introducen otras subcategorías genéricas, la única que aparece es la pornografía de efectos especiales, como es el caso de *Ferocity*, un cortometraje que consiste en un enfrentamiento a tres bandas con espadas láser en un parking de un centro comercial.

En cuanto al factor de profesionalización nos encontramos con un 90% de *fan films* protagonizados, realizados y producidos por amateurs. Se puede suponer una coyuntura en que los profesionales de los medios, conociendo las restricciones de Lucasfilm hacia ciertos tipos de relatos que tienen lugar en estos *fan films*, no quieran participar en estos. Solo hace falta recordar que los actores de las trilogías cinematográficas tienen prohibido asistir a convenciones en las que se venda material no oficial de cualquier tipo producido por los fans. Eso podría ser un indicativo de los pocos profesionales del audiovisual que se deciden a participar en estos proyectos: tan solo un 10% de los *fan films* tienen un equipo mixto en el que la inmensa mayoría son amateurs y apenas hay algún profesional. No obstante, participan personas habituales en los medios audiovisuales en categorías como extras cinematográficos, asistentes de producción no acreditados, etc.

Sin embargo, eso no repercute en el apartado técnico, pues el acabado de tres cuartos de los *fan films* analizados es alto. Esto implica que los fans involucrados tienen las competencias comunicativas necesarias para desarrollar unos *fan films* con unos resultados que, en este sentido, tienen poco que envidiar a algunos productos comerciales. Por lo que la conclusión a la que llegamos sobre los *fan films* de *Star Trek*

por la que los fans se habían beneficiado de la participación de profesionales, aquí es completamente errónea. Los proyectos dedicados a *Star Wars* parten de una concepción de la producción más individual.

Revisando las fichas en IMDB de los involucrados en estos proyectos, se ha llegado a la conclusión, junto con la evaluación del acabado técnico, de que estas producciones son *pro-am*. Las fichas indican que algunos creadores son, como se indica en el apartado anterior, habituales de la industria audiovisual, pero en labores no acreditadas y no continuadas en el tiempo. Tal es el caso de los procesos de producción amateur que tienen menos peso. Y a la larga los no profesionales constituyen la mayoría de los productores de estas piezas audiovisuales.

La finalidad indica que la adoración o veneración es el fin último de estas películas. Esto implica explorar el universo más que medir el peso del mismo en la cultura popular. Que parece ser el fin último de la convocatoria oficial. Dicha adoración implica tener un gran conocimiento del universo y generar unas expectativas sobre cómo este debería ser contado aparte de cómo se hace a través de los textos oficiales. La diversión figura como una finalidad secundaria, pero es de suponer que todo esto forma parte de algo lúdico, aun cuando los fans dedican mucho tiempo a producir estas películas. Este hecho se refiere al concepto visto previamente de entretenimiento serio (*serious leisure*). La incidencia de finalidades como participar en un concurso o hacer films que sirvan como tarjeta de presentación es menor, lo cual hace que nos planteemos dos reflexiones en torno a los *fan films* de *Star Wars*: por un lado, los que entran en la convocatoria quieren complacer principalmente a los poseedores de los derechos intelectuales y de explotación; y, por otro lado, los *fan films* que no forman parte de esa celebración, consensuada y oficializada, buscan contentarse a sí mismos y a una audiencia que siente más afecto por el texto en sí mismo que por todo lo que hay alrededor. Mientras los primeros buscan contentar a la industria, los segundos tratan de hacerlo directamente con los fans.

Todo lo visto hasta el momento se traduce en los últimos datos: el 60% de los *fan films* tienen una intención canónica, a través de la cual intentan representar el universo desde dentro para contar historias que funcionen con las mismas reglas que las de la franquicia con elementos inherentes al universo expandido. Sin embargo, lo paródico sigue presente pero en un registro diferente. Como ejemplos sirven dos títulos,

Backyard Intergalactic Love Story y *Star Wars Help Desk*, con dos premisas muy diferentes y ambientados fuera y dentro del universo ficcional respectivamente. En ambos, las pautas son completamente distintas pero se sirven de la parodia para dialogar con el texto y criticarlo abiertamente. En el caso del primer título, se establece un discurso crítico hacia la escena de *fan films*.

Como cierre a este estudio comparativo de los *fan films* de *Star Wars*, se puede adelantar que los fans que producen para cada una de las dos opciones son de perfiles diferentes en cuanto a su relación con el texto. Mientras que los primeros hablan preferentemente de su experiencia vital a través del impacto cultural del texto primario, los segundos apuestan por dar a conocer su vasto conocimiento creando nuevas aventuras en el espacio geográfico ficcional. Si los primeros elaboran un discurso para las masas, los segundos crean para los fans.

20.3.- *Fan films* de la Tierra Media.

Para esta tesis se han analizado todos los *fan films* sobre esta temática disponibles en el periodo estudiado, por lo que, en principio, se podrá tener una visión bastante aproximada de cómo estos representan los espacios ficticios de la subcreación de J.R.R. Tolkien y las adaptaciones cinematográficas de Peter Jackson. El primer apunte que se debe tener en cuenta es que la columna vertebral del canon estético está compuesta por la trilogía cinematográfica que adapta *TLOTTR*. La posterior adaptación de *The Hobbit* es una extensión en lo estético de lo anterior y con poca influencia adicional entre los realizadores de *fan films*. Con respecto a los dos estudios anteriores, vamos a encontrar algunas diferencias, principalmente en aspectos relacionados con la producción y el acabado técnico. Eso se puede deber a que no existe una escena consolidada de realizadores de *fan films* inspirados en este mundo de ficción, tal y como sucede en los dos casos anteriores. Una primera reflexión sería que en este periodo de quince años se ha intentado cubrir las mismas etapas que en los casos anteriores pero con una apatía por parte de los poseedores de los derechos de autor y de explotación de las obras de Tolkien. Si los *fan films* de *Star Trek* son respaldados por la industria, Lucasfilm lanza una convocatoria oficial y, por el momento, el resto de *fan films* basados en el universo *Star Wars* no tienen problemas para ser vistos en Internet. Los *fan films* inspirados en la obra del autor inglés carecen de interés para Tolkien Estates.

Por otro lado, el *fandom* de primera generación no contribuía con estas prácticas en sus ejercicios de exploración del texto y, por lo que parece los fans de segunda generación, los que se han sumado a partir del estreno de las películas, son más fans del producto *mainstream* que del tipo de reescrituras tradicionales vinculadas a estos colectivos.

La diferencia entre el cine de referente real y el de animación se mueve en los mismos parámetros que en los casos anteriores, pues la gran mayoría de *fan films* pertenecen al primer grupo. Dentro de la animación, son los *brick films*, como una forma de *stop motion*, los que ocupan la mitad de la producción. No obstante, aquellas animaciones que se generan mediante software informático son una parte importante del conjunto y aparece por primera vez una animación creada a través de una tercera plataforma: *Lord of the Rings: Fellowship of the Ring – Minecraft Parody*. Este *fan film* es un cortometraje de Internet de un minuto generado a partir del software de construcción virtual desarrollado por Mojang. En los casos anteriores no se ha incluido en los análisis por la poca repercusión que tienen dentro del panorama de los *fan films*. En el repaso histórico de las fan producciones de *Star Trek* sí se citaban algunos de estos títulos que, en ocasiones, no son más que partidas *online* dobladas por los jugadores.

Siguiendo las pautas anteriores, todas las películas son figurativas; y, a diferencia de las otras franquicias, aquí el 4,35% son documentales, el mayor porcentaje visto hasta el momento en este apartado, frente al resto, que son argumentales.

En cuanto a la duración de los *fan films*, podemos ver que, los cortometrajes son la gran apuesta, al igual que en los dos casos anteriores; el medimetraje y el cortometraje de Internet aparecen sin mucha repercusión. Pero los largometrajes son la novedad con un 15,23% de la producción. El universo de Tolkien es vasto y amplio, principalmente en dos sentidos: el geográfico y el histórico. Estas características permiten crear narraciones que se muevan en el mismo terreno de ficción con la inclusión de personajes nuevos en obras que son adaptaciones en mayor o menor grado de la obra de Tolkien.

Aunque más de la mitad de los fan films son guiones originales tienen como referentes los dos cánones descritos en el capítulo 18. Por ejemplo, *Halifirien*, que utiliza un rasgo del canon mitológico insertado en la nueva línea cronológica de las

adaptaciones cinematográficas explicando un hecho plausible en el universo, pero que no tiene antecedentes en el texto primario ni en el secundario. El caso de la adaptación es la vertiente más compleja, pues se utilizan textos de Tolkien para ser representados al modo que se define en el canon estético, creando una doble vertiente narrativa que converge en único *fan film*. Producciones como *Born of Hope* o *Beren & Lúthien* son dos de los casos más representativos de la convergencia canónica. Por primera vez, se puede apreciar cómo el *remake* ocupa una parte significativa de en este apartado. Casi un cuarto de los *fan films* pertenece a esa categoría, en cualquier registro y formato, de cualquiera de las películas de la trilogía *TLOTR*, desde parodias a intentos de copiar plano por plano. Y con una cantidad casi presencial se producen discursos híbridos a través del *mix and match*.

Los géneros se reducen a cuatro: fantasía épica, comedia, modo documental y drama. Este último sirve para respaldar algunos de los *fan films* que pertenecen al género principal. La comedia es el género comodín en cualquiera de los tres estudios realizados, pues el humor sirve al fan para hablar de la experiencia personal ante el texto como una nota a pie de página, trabajando en código opuesto y buscando los dobles sentidos a los textos primarios. La adscripción a la fantasía épica, género al que pertenece el texto primario, y por ende, el secundario, indica el grado de absorción de los fans de los presupuestos canónicos de ambos a la hora de elaborar sus propias visiones del texto. Incluso los paródicos, tal y como se apuntó en las panorámicas históricas sobre los *fan films* de los dos casos anteriores, necesitan cierta rigidez canónica para que la comedia funcione.

Como se ha referido a lo largo de esta tesis, los *fan films* ambientados en la Tierra Media se construyen bajo una doble perspectiva canónica: la mítica de las fuentes literarias y la estética de las cinematográficas. Sin embargo, el peso del audiovisual y la sospecha de que un amplio sector de los realizadores de estas producciones son fans de segunda generación hacen que el canon estético se utilice más que el mítico. La cantidad de *remakes* de las películas parecen confirmar dichas suposiciones. Pero incluso aquellos *fan films* que consideramos como serios/canónicos, a pesar de utilizar o adaptar el canon mítico, se sitúan cronológicamente en función de la película.

La relación icónica sigue siendo una parte importante del reflejo de los textos primarios y secundarios en los *fan films*, pero pierde relevancia con respecto a los *fan*

films de *Star Wars*. En estas películas existe mayor riqueza en tanto se utilizan más elementos narrativos en función del canon: paracuelas en forma de largometraje que explican los hechos sucedidos en *TLOTR* desde otro punto de vista y con otros protagonistas, como sucede en *The Peril to the Shire*; precuelas como *The Hunt for Gollum* que narran el encuentro de Aragorn y el Gollum previo a las películas; o el documental *The Gods of Middle Earth*, que funciona a modo de transcuela.

La relación con el universo se establece, tal y como hemos ido viendo principalmente en los *fan films* de *Star Wars*, como una categoría cómoda que permite una aproximación muy fiel a los textos originales sin resultar molestos a los propietarios de estos, como sucede con *The Palantir*, *Diari Dalla Terza Era* y *Broken Bow*. Por su lado, la fantasía contemporánea funciona en estos *fan films* de una manera muy diferente a como hemos visto en el estudio anterior. Aquí no se trata tanto de medir el impacto en la cultura popular como de generar una tensión al emplazar a un personaje procedente de una especie de edad media ficticia en el continuo temporal actual, para observar su comportamiento, tal y como sucede en *The Nabbit* o *Idiots in the Shire*, que se ubican en lo paródico-cómico. En el caso de los universos alternativos, *There Back and Again – A Little Orc’s Tale* resitúan a los personajes en contextos que narrativamente poco tienen que ver con los originales o en los que los protagonistas tienen una motivación diferente.

Donde sí existe una gran variación es en el apartado dedicado a las prácticas de aproximación al texto a la hora de abordar la reescritura de textos primarios. El principal sigue siendo el cambio de los géneros narrativos, principalmente por la importancia que se ha visto en la distribución de estos. Como se puede observar en los datos obtenidos, la dislocación de personajes, como causa de las fantasías contemporáneas, es una de las elecciones preferidas por parte de los fans. No obstante, las que llaman más la atención son tres: el *digest*, la introducción de personajes nuevos y la sexualización de personajes. La primera se explica por la gran cantidad de *remakes* que se producen, pues el *digest* es una forma de reducción del texto que, en esencia, cuenta lo mismo pero omitiendo fragmentos. No todos estos *fan films* se pueden catalogar como *digests* puros, aunque es la forma de reducción que más se acerca a esta práctica. El *digest* es un género narrativo que suele permitir entender una obra sin conocer la original, pero en algunos de los *fan films* adscritos en esta categoría sí que existe la necesidad de conocer los textos, principalmente los secundarios. Estos *digest*

son tanto de carácter paródico-cómico como intentos de *fan films* serios. Algunos casos extremos son *LOTR FF – Two Towers* y *The Two Towers*: el primero es una revisión de escenas grabadas en un ambiente casero y en un bosque; y el segundo está interpretado, grabado en el patio trasero de su casa y editado por una sola persona. En ambos casos, existe la necesidad del visionado de la segunda película de la trilogía de *TLOTR*. La introducción de personajes en estos *fan films* es paradigmática: si bien en las películas de las franquicias vistos previamente sucede igualmente, es en estos donde toma una vital importancia. En el repaso de la construcción del canon mítico, se deja claro que el universo de Tolkien está bien cerrado y, a pesar de que en las adaptaciones oficiales existen variaciones, no aparecen personajes de nueva creación. *Fan films* como *The Hunt for Gollum* introducen personajes nuevos de vital importancia en el desarrollo del relato. La última práctica, la sexualización de personajes, es más bien escasa pero en este caso significativa por el tratamiento que se da a los personajes. *LOTR: Calling of the Ring* explora la sexualidad de Sam mostrando la pasión carnal que siente por Frodo; no es un *slash* en el sentido estricto de la palabra, pero sí la demostración de una relación homoerótica vista desde un punto de vista cómico.

En cuanto a la emulación de otros formatos audiovisuales, se encuentran en partes iguales: los *reality shows*, los *talent shows* y los tráileres. Entre los tráileres los que merece una mención aparte *The Silmarillion: Arda – A World is Rising*, un *fan film* que adopta dicha forma para explicarnos de manera muy resumida el origen del mundo en el que se incluye la Tierra Media. En ocasiones, los *fan films* son representaciones de películas inexistentes, como *Lord of Recycling*; pero, en otras, el tráiler es lo único que se llega a producir, como sucede con *Broken Bow* o *The Palantir*.

Las otras subcategorías genéricas más populares son las películas rodadas en el patio trasero de casa y aquellas en las que participan niño, que se suelen conjugar. Así sucede con *The Fourth Age*, un *fan film* grabado en familia con pocos recursos y pocas competencias audiovisuales que se aproxima al cine doméstico como pocos *fan films* vistos hasta el momento. Podemos considerar la suecada la como una estilización que se produce con poco presupuesto pero con un alto nivel de creatividad.

El factor de profesionalización es principalmente amateur, pues no suelen colaborar profesionales. Pero en los proyectos sólidos participan principalmente actores que viven de esa actividad pero no son muy populares. En los aspectos técnicos no

acostumbran a intervenir profesionales. Eso se aprecia en el acabado técnico de los *fan films*, pues los situados en un perfil alto son pocos, pero, aun así, los estándares de calidad son similares a los de los casos estudiados anteriormente. Por primera vez, se aprecia que los que tienen un acabado técnico bajo, con múltiples fallos de racord, de realización, composición, de carácter narrativo, escenificación, etc. son la mayoría de los *fan films*, con un 43%. Esto sirve para demostrar que aunque hay muchísimos casos en los que los *fan films* de calidad son una realidad incontestable, los fans siguen haciendo películas con pocos medios, incluso con pocos conocimientos, tanto técnicos como comunicativos.

El proceso de producción es mucho más variado que en el resto de ocasiones, siendo el amateur el predominante, aunque a diferencia del resto de *fan films* analizados, aparecen los que podemos considerar como domésticos. *Rise of the Dwarves* o *The Hobbit* son un ejemplo claro de este tipo de producciones, que se caracteriza por: tener una relación icónica mínima con el texto; estar mal grabadas, con miradas a cámara continuadas, dispersión narrativa y carencias graves en la edición final. La opción *pro-am* se consolida con un cuarto de la producción a la que casi podemos sumar a los semiprofesionales. Las producciones independientes como *Bogans* y *Tolkien's Road* son minoritarias frente al resto de obras y no representativas, pero sí demuestra el interés de algunos cineastas por el texto en cuestión como fuente para elaborar narrativas propias.

El alto número de *fan films* amateurs combinados con aquellos que son domésticos hacen que una de las finalidades principales sea lo lúdico, pasárselo bien grabando sin importar el resultado final. Esto consiste en grupos de amigos rodando sin mucha planificación pero sí con intención, que es lo que distingue del cine doméstico. La adoración por el texto se muestra en el conocimiento que muchos de los realizadores tienen tanto del texto primario como del secundario. Los *fan films* que operan en el ámbito de lo canónico son textos que buscan dicha aproximación. La participación en concursos está representada por *Middle Earth Idols*, *Lord of the Rings: Return of the King Parody* y *Lord of Recycling*, pensados para participar en convocatorias de premios o en convenciones dedicadas a la Tierra Media. La finalidad como tarjeta de presentación es anecdótica.

La pretensión viene presidida por lo paródico, algo que se podía suponer tras comprobar que, entre las prácticas de reescritura, predomina el cambio de género. Como se ha mencionado, incluso entre los *remakes* la comedia está presente. La pretensión lúdica aparece por la cantidad de *fan films* que bordean el cine doméstico, incluso algunos que se podrían considerar como tales. Mientras que el homenaje puro es la elección menos frecuente por parte de los realizadores, aunque se ve compensada por *aquellos fan films* con una pretensión seria o canónica que pretenden integrarse en este universo.

En general, los *fan films* inspirados en la obra de Tolkien, ya sea de manera directa o indirecta, son bastante más irregulares que los vistos en los dos estudios anteriores, pero muestran una realidad que no hacen los otros: el *fan film* como una práctica desprejuiciada realizada por diversión sin importar qué público lo vaya a visionar. Como se ha comentado, esto es, en parte, causa de la falta de una escena y de una comunidad dedicada a esta práctica en relación con esta franquicia en concreto. Generalizando podríamos decir que tal escena solo existe en cuanto a los *fan films* dedicados a *Star Wars*, *Star Trek*, *Doctor Who* y *Batman* (estos dos últimos grupos de textos no analizados), que tienen un panorama propio de producción con un alto nivel de autoconsumo. El caso de los *fan films* ambientados en la Tierra Media representa al resto de producciones de fans, que, al igual que estas, tienen periodos de mucha producción pero que, con el tiempo, se vienen abajo.

20.4.- Repaso a los datos generales.

En este apartado de la discusión se va a realizar un repaso breve a las cifras globales de los *fan films* analizados, pero tan solo deteniéndonos en aquellos aspectos que sean realmente significativos.

Como se ha ido viendo a lo largo de la discusión, los *fan films* de referente real son los predominantes entre las producciones analizadas aunque en los resultados globales la animación constituye casi un 20%. Los *fan films* animados requieren una serie de competencias informáticas y comunicativas muy por encima de la media de los *fan films* amateurs. No es de extrañar que el 60% de las animaciones se realicen directamente por ordenador, pues tanto los equipos informáticos como el software que

permite animar son no solo asequibles económicamente sino que la curva de aprendizaje necesaria para realizar un cortometraje es cada vez menor, de ahí que sea la principal forma de animar entre los fan realizadores. Las estilizaciones y el *stop motion* se mantienen: las primeras como un valor de hibridación junto con la utilización de plataformas; y el segundo como una de las técnicas básicas de animación que ha persistido desde los inicios del *fan film* vinculado al *fandom*. Dentro de esta, los *bricks films* son una tendencia consolidada por el gran número de franquicias que comercializa Lego bajo su marca y, por otro lado, las *action figure movies* que dependen también de la comercialización de figuras de acción de los textos primarios y secundarios. Esta última subcategoría es un ejemplo palpable de la necesidad de un elemento principal generado por la industria para que los *fan films* puedan suceder.

Como se ha ido viendo a lo largo de todos los análisis, el 100% de las películas vistas son figurativas. En la producción de *fan films* no cabe la experimentación, se trata de crear un texto a partir del conocimiento propio y del compartido, no caben abstracciones. La inmensa mayoría de *fan films* es de carácter argumental, desarrollando historias tanto dentro como fuera del universo; tan solo el 2,5% son documentales, que hablan de la experiencia del fan ante el texto o bien profundizan en el conocimiento del universo en cuestión.

En cuanto a la duración, el cortometraje es la opción con más adeptos para llevar a cabo este tipo de proyectos, seguido por el medimetraje y el largometraje. Las piezas cortas suponen una producción mucho más breve que los otros dos casos y una planificación, por lo general, mucho más cuidada, aunque esto no sucede siempre. Como pauta general, cuanto más breve sea un *fan film* más cuidada será la producción, de ahí el éxito de formatos como el cortometraje de Internet, la viñeta o el videoclip. Eso no implica que los formatos más largos tengan una producción descuidada pero sí suelen caer en fallos de ritmo narrativo, aunque existen ejemplos de lo contrario.

El origen del guion es preferentemente original, esto da a entender que los realizadores de *fan films* no se limitan a copiar textos sino que siempre añaden algo nuevo: personajes creados por ellos en situaciones canónicas, nuevos contextos para personajes preexistentes o crear una nueva línea narrativa diseñada a partir del archivo de existentes del texto primario. Eso sucede incluso en la adaptación que suele ser libre como el caso de *Ranger*, basado en la leyenda de Beren y Lúthien de la Tierra Media. El

tributo al texto es un origen menor y llama la atención la poca incidencia de los textos nacidos de la hibridación, que solo tienen alguna importancia en los *fan films* premiados en la convocatoria de Lucasfilm.

En cuanto a los géneros, llama la atención que el mayoritario sea la comedia como consecuencia de que el cambio de género narrativo es la práctica de reescritura más utilizada por los fans. Ni siquiera los géneros a los que están adscritos los textos primarios están por encima de esta. Tan solo la acción destaca por encima del resto de géneros, muchas veces complementarios de los géneros originales.

Derivado en gran parte de que la comedia sea el género predominante, el 37,65% de los *fan films* analizados tiene una relación icónica, mientras que el resto se decanta por una vinculación con el canon de una manera o de otra. En el caso de aquellos que utilizan elementos narrativos en función del canon, la secuela es la opción con mayor número de *fan films*, entrando en el terreno de la especulación. Pero no se trata única y exclusivamente de crear en torno a los personajes de los textos primarios, sino también sobre el universo ficcional a través de personajes nuevos. La precuela es también especulación pero en otro sentido, pues intenta establecer una relación más directa con las obras originales al ligar nuevas tramas con otras preexistentes. Es una especie de juego entre el lector/productor y los textos primarios que consiste en saber qué sucede antes de llegar al inicio de un texto dado. La intracuela funciona como una de las prácticas más habituales del *fandom*, que consiste en rellenar huecos en la narrativa principal, lo que durante muchos años se ha conocido como escenas perdidas. La paracuela es un fenómeno interesante en cuanto a que se reescriben los hechos principales de las tramas de los textos primarios pero con otros personajes y en paralelo a los principales. Estos pueden mantenerse dentro del género original, ser piezas cómicas o pertenecer a otros géneros.

En lo que respecta a aquellos que mantienen alguna relación con el universo, pertenecen en su mayoría a un universo expandido, siendo el encaje más viable para aquellas obras que enfocan la producción de *fan films* desde la seriedad/canonicidad, incluso algunas paródico-cómicas, sin interrumpir el flujo narrativo de las obras originales. En cuanto a las fantasías contemporáneas, las que sitúan personajes de la ficción en el presente tienden a reflejar la vida del fan a partir del texto. Aquellas

producciones incluidas en el universo original son los *fan films* de *Star Trek*, que tienen el beneplácito de los poseedores de derechos para continuar con la línea temporal.

La expansión de dicha línea es una de las prácticas mayoritarias de reescritura; preferentemente la continuación es superior en uso a la prolongación aunque solo porque es la opción predilecta entre los fans de *Star Trek*. Aparte del cambio de género narrativo visto anteriormente, la refocalización y la recontextualización son las prácticas más utilizadas, que consisten en una investigación de personajes y situaciones secundarias.

Destaca en cuanto a la emulación de otros formatos audiovisuales que los principales son los *reality shows* y la publicidad, hasta el punto de tratarse de algunos de los contenidos más visionados por la audiencia televisiva, seguidos por el tráiler como formato vinculado al cine y por el que muchos realizadores optan para realizar un *fan film* completo con dicha forma.

Entre las otras subcategorías genéricas, la pornografía de efectos principales es la más utilizada. Como se ha ido viendo, puede tratarse de *fan films* que se reducen a simples enfrentamientos con sables láser o en los que los efectos visuales tienen un peso importante. La maestría que muestran los encargados de realizar dichos efectos son, en ocasiones, comparables a los de los films comerciales, lo cual implica una competencias comparables a las de los profesionales del medio. La otra gran subcategoría es la de los *fan films* con niños como protagonistas, lo que recuerda el origen familiar de estas prácticas y que sigue vigente en nuestros días.

En cuanto a los aspectos más técnicos, concretamente el factor de profesionalización, más de tres cuartas partes de los *fan films* están producidos, grabados e interpretados por amateurs, personas que no son profesionales del medio. Los *fan films* denominados como profesionales constituyen una categoría anecdótica que se ve representada principalmente por las películas de *Star Trek* de Tim Russ. Los *fan films* mixtos, sin sumar una porción muy grande de la producción, son significativos, pues la participación de profesionales del audiovisual hace que el medio evolucione tanto a nivel técnico como creativo.

Más de la mitad de *fan films* analizados tiene un acabado técnico alto y tan solo un 14,19% es bajo. Esto es representativo en la muestra analizada, aunque posiblemente

hablando del global de la producción habría que ponerlo en duda. Sin embargo, se observa la tendencia a que los *fan films* tengan cada vez un acabado técnico medio-alto más que bajo. Pero no hay que confundir un acabado técnico notable con la historia que se está contando, pues muchos *fan films*, a pesar de tener una realización impecable y unos efectos visuales de alto nivel, narrativamente son deficitarios. La tendencia hacia un acabado medio-alto implica que cada vez más fans se mueven en el espectro de lo *pro-am* y el semipro.

La finalidad es uno de los factores que determina el valor del texto primario; de ahí que la adoración hacia el texto sea el fin más importante en estas producciones. Este valor se puede combinar con lo lúdico, divertirse con un texto, es decir, utilizarlo como intermediario es parte de la veneración hacia la obra. Los datos sobre concursos son altos porque 62 *fan films* de los analizados han obtenido algún tipo de galardón en la convocatoria oficial de Lucasfilm. La tarjeta de presentación no tiene tanto peso como el resto pero es significativo el uso de estas películas para mostrar las habilidades y competencias del realizador.

La pretensión es preferentemente canónica-seria, en lo cual los *fan films* de *Star Trek* han tenido mucho peso; en cualquier caso, se detecta una voluntad de trabajar en los mismos parámetros que el universo ficcional oficial. No obstante, lo paródico es una parte importante en cuanto a las intenciones de los realizadores que, en ocasiones, optan por insertar la comedia en un entorno canónico para que opere dentro de la esfera de conocimiento de los fans que van visionar el *fan film*. Las pretensiones lúdica y de homenaje no son preferentes pero se presentan como secundarias o complementarias a las otras dos.

20.5.- Reflexión sobre los resultados.

A continuación se van a establecer algunas reflexiones extraídas tras el análisis y discusión de resultados.

La primera es sobre los grados de autoría de estas producciones. Creemos que los creadores de estas obras pueden ser considerados autores subsidiarios de segundo grado por el nivel de conocimiento de los existentes de la obra original y la inclusión de estos en sus obras. Principalmente por el nivel de integración narrativa con el texto

primario que buscan algunas de estas películas. Los *fan filmmakers* no solo copian sino que crean obras nuevas, de ahí que el guión original este por delante de las adaptaciones y otro tipo de opciones híbridas de escritura. Sin embargo, merece aplicarse un término específico por su condición, estos podrían denominarse como guion derivado original por el grado de dependencia que tienen con los textos primarios

La evolución de la tecnología ha jugado a favor de estas producciones haciendo que gocen de una calidad técnica notable. Eso hace pensar que la categoría amateur es excesivamente amplia y poco específica para aplicarla a todos los individuos que se incluyen en dicha condición. Habría que desarrollar una nueva taxonomía en la cual se plasme la variedad de aproximaciones existentes en el relato audiovisual de cada realizador y creador amateur. Lo mismo sucede con los géneros narrativos, que valen para categorizar a grandes rasgos la realidad pero no para efectuar diagnósticos certeros, por lo que se debería procurar una apertura en su categorización ya que escapan a los cánones clásicos. Algunas propuestas en este sentido podrían ser: *crossover* dramático o *digest* cómico, por citar solo un par.

En el marco teórico, cuando se tratan los nuevos escenarios, concretamente el *transmedia*, Scolari habla de unos espacios habilitados para distribuir y controlar los contenidos generados por los usuarios. En el caso de los *fan films* galardonados en la convocatoria, sucede así. El resultado del control de *fan films* tiene dos consecuencias: evitar críticas y que los fans se aventuren dentro del espacio canónico oficial. Por otro lado, implica una multiplicación de formatos en la aproximación al texto por parte de los fans. La contención es casi imposible, pues los fans de *Star Wars* siguen produciendo películas fuera del espacio creado por la compañía con unas limitaciones impuestas por ellos mismos.

La inclusión de fichas en IMDB de gran cantidad de *fan films* indica la voluntad *pro-am* como algo previo a la profesionalización aunque no siempre tiene por qué ser así. Pero no debemos entender el convertirse en profesional como un fin para el que los *fan films* son solo un medio: la cualidad de *pro-am* contiene una serie de aspectos por los cuales se puede aventurar que sea el estatus deseado por muchos de los realizadores como un espacio de libertad en el que los fan productores pueden desarrollar sus narrativas independientemente de si el texto es derivado o no; y porque es la única manera en la que muchos, por ejemplo, podrán dirigir una cinta sobre *Star Wars* y dar

su visión al mundo de dicho texto primario. Así que reconsiderar el concepto de profesional en el audiovisual a partir de los *fan films* es el inicio que nos permite vislumbrar el nuevo panorama que se ha ido gestando a lo largo de los últimos quince años. Un *fan film* con los suficientes visionados en YouTube puede recibir compensación económica por parte del sitio web, de manera que, para muchos, no es necesario ser profesionales para recibir una retribución por dichos contenidos, lo cual supone una puerta abierta para una reconsideración terminológica que será necesaria en los años venideros.

Hay una serie de condiciones que hacen pensar que cada grupo de *fan films* derivados de un texto primario es un género en sí mismo, comparten muchos rasgos con sus iguales pero mantienen algunas diferencias conceptuales con el resto de *fan films* de otras franquicias, tal y como se ha podido comprobar a lo largo de la investigación. Tal diferenciación parte de las variantes en cuanto a la concepción del *fandom*. Si tomamos como ejemplo los *fandoms* de *Star Wars* y *Star Trek*, el primero, aunque sigue las pautas del *fandom* convencional, es más una comunidad de interés que un colectivo asentado. A nivel de texto, la creación de Gene Roddenberry es algo que gusta mucho a unos pocos y *Star Wars* es algo que gusta mucho a una gran audiencia. A eso hay que sumar que, en el primer caso, son narrativas corales y, en el segundo, están centradas en los individuos, lo que repercute en gran medida en los *fan films* dedicados a ambos universos. Esto lleva a una conclusión: mientras que los fans de *Star Trek* quieren más aventuras de la tripulación de la serie original, los de *Star Wars* están más interesados en hablar de su experiencia con el texto. En cambio, los *fan films* ambientados en la Tierra Media tienen una cualidad más amorfa al respecto y menos identitaria, por lo que encontramos esas dos aproximaciones a lo largo de toda la producción.

Para cerrar, se puede decir que cada *fan film* es único por plasmar una visión personal de una serie de personas sobre un texto concreto, una realidad y, en algunos casos, cada uno es un género en sí mismo. En la era de los nuevos medios, debemos considerarlos como contenidos de pleno derecho independientemente de su vinculación con los textos primarios. Estos tienen cada vez más cosas en común con la producción comercial en aspectos como la hibridación de los textos en cuanto a la combinación de escenas animadas por ordenador y las de referente real. Otro aspecto a considerar es el valor de estas producciones, muchas de ellas realizadas en el eje familiar, como un medio para la transmisión de valores socioculturales dentro de estos grupos y como una

forma de alfabetización audiovisual, por la necesidad de adquirir una serie de competencias audiovisuales para poder llevar a cabo un discurso comunicativo mínimo.

Bloque V

Conclusiones

21.- Conclusiones.

“Perhaps we are all fans o perhaps none of us is”

-Henry Jenkins (2007: 364)

Estas conclusiones se van a desarrollar al hilo de la hipótesis planteada para esta investigación. Esta rezaba de la siguiente manera: cuantos más fieles quieran ser al texto original (los *fan films*) será mayor el nivel de profesionalidad, en busca de la aceptación de otros fans, en ocasiones de los creadores/poseedores de los derechos de los textos primarios y de encajar dentro del canon lo mejor posible.

Anteriormente hemos definido la fidelidad como un corpus en el que se incluyen: elementos canónicos y estéticos de los textos primarios, la composición de los planos o los temas tratados en las obras originales, entre otros. Cuantos menos elementos se incorporen de este corpus discursivo de la fidelidad menos fiel será un *fan film* con respecto a la obra original. Estos valores implican una inversión de tiempo y de competencias que alejan a las producciones que pretendan entrar en ese discurso de lo amateur y de lo casual que distingue a algunas de estas grabaciones. Es más, la imposibilidad de denominar como profesionales a aquellos fans o realizadores fuera de la industria audiovisual pero con las competencias necesarias para elaborar un discurso inteligible dentro del audiovisual que reciben el nombre de *pro-am*, tal y como se ha podido apreciar en los primeros pasos de este trabajo de investigación. Los *pro-ams* son el grado máximo de profesionalización que puede alcanzar uno de esto productores y realizadores que graban sus propias películas. Y el *pro-am*, como se ha podido comprobar, es una tendencia creciente dentro del audiovisual cotidiano. Por ello que se podría decir que el mayor grado de profesionalidad implica mayor grado de fidelidad,

aunque no siempre tiene que ser así. A lo largo de la tesis se han visto ejemplos, tanto en los análisis como en las perspectivas históricas, de *fan films* con un nivel de realización, edición y producción notable.

La segunda parte de la hipótesis habla de aceptación por parte de los fans y de los creadores de los textos primarios. En cierta medida, toda la producción del *fandom* es aceptada por el colectivo, es decir, son textos pensados por fans para fans que perduran en el tiempo al igual que los fanzines, *fan fictions*, *fan art*, etc.. En cuanto a los poseedores de los derechos de explotación, a día de hoy y tras ver la evolución de los conflictos de carácter legal en el apartado 12, podemos considerar que el *laissez faire* por parte de la industria se puede interpretar como que han encontrado en los *fan films* un instrumento promocional de coste cero. La cesión por parte de CBS/Paramount de la utilización de la marca, guiones, personajes, etc. a los fan productores de *Star Trek: New Voyages/Phase II*, las iniciativas *uncut*, el concurso oficial de *fan films* de *Star Wars* y el silencio administrativo de Tolkien Estate, hacen pensar que la recepción de estos productos es aceptada de manera positiva, o al menos no son considerados como algo negativo, y como una forma de mantener las franquicias en periodos que no se producen textos primarios.

La última afirmación "...y en encajar dentro del canon lo mejor posible", no es cierta del todo. A lo largo de la investigación se ha demostrado que ni toda la producción del *fandom* ni todos los *fan films* buscan encajar en el canon. Hay un número considerable que lo pretenden pero no, son ni mucho menos, la mayoría; debemos considerar los *fan films* en ese sentido como una representación de la apropiación de textos por parte de los fans y esta no por qué ser toda ella seria y concienzuda. Para una parte importante de los fans, se trata de una forma de juego, de verse a ellos mismos dentro de los textos, a veces ni tan siquiera como protagonistas. El canon, como se especificará más adelante, puede convertirse en un lastre para este tipo de producciones.

En cuanto a las subhipótesis formuladas vamos a tratarlas una por una:

1. Los creadores de los *fan films* necesitan tener un conocimiento completo de los textos sobre los que van a producirlos. La reescritura de textos a través de *fan films* se configura a diferentes niveles que van desde el conocimiento de una obra como texto de masas, por ejemplo el uso de espadas láser, en el caso de

Star Wars, hasta a saber encajar y situar unos personajes en unos contextos temporales plausibles dentro de la subcreación. De ahí que, en la franquicia creada por George Lucas, se dé la aparición de un subgénero de combates con espadas láser, sin ningún tipo de narrativa, en la que los personajes buscan, de la manera más vistosa posible realizar una coreografía construyendo un texto para una gran audiencia masiva sin la necesidad de tener un gran conocimiento de los entresijos de esa narrativa ficcional. En el otro extremo están los relatos con una relación compleja con el texto primario por la intención de establecer vínculos con este para que sea ubicable en el contexto narrativo ficcional original. Este tipo de *fan films* está pensado para un público restringido que haya visto todas las películas y que sea consumidor habitual del universo expandido de la saga galáctica. Por ello podemos determinar que el conocimiento que el fan creador aplica a sus producciones es directamente proporcional al que ha de tener el fan espectador a la hora de consumirlo con plenitud.

2. La profesionalización en la producción de *fan films* supone un abandono de los presupuestos del cine doméstico y de trascender al *fandom* en cuanto a pautas discursivas. Los *fan films* son un modo del cine amateur: en cierta manera, esta hipótesis indica el abandono de esta práctica por parte del *fandom*, lo cual es una verdad a medias. Los fans, ya sean individuales o asociados, siguen haciendo *fan films*, pero se incorporan aficionados al cine que, por el contexto tecnológico desarrollado en los últimos quince años, se ven animados a hacer películas sobre personajes de los que son fans. Incluso cuando son fans de bajo perfil, tienen un conocimiento de las prácticas del *fandom*, de ahí que desvincular estas prácticas de este colectivo resulte tan complejo. Como hemos visto en el marco teórico, el cine doméstico es en el que, en un principio, se adscribe esta práctica; se caracteriza por una falta de planificación y todo tipo de errores de grabación, composición o edición. Los *fan films* son, en esencia, incluso aquellos de perfil más bajo, la antítesis del cine doméstico, a pesar de que nos encontremos algunos que bordean el cine situado en el eje familiar. Así pues, la base del paradigma del *fan film* actual pasa por trascender elementos que puedan lastrar la recepción de este tipo de productos, ya sean aquellos excesivamente enfocados a un nicho particular de audiencia, como los pensados para el disfrute familiar.

3. Apegarse al canon para ser más visibles ha provocado el abandono de ciertas pautas formales y modales con respecto al origen de estas prácticas. Uno de los ejes centrales de la producción contemporánea de *fan films* consiste en elaborar un tipo de producciones que tengan unos estándares técnicos y narrativos de calidad, lo que implica asumir los discursos del cine comercial y crear en un sentido, llamémosle, comercial que sea inteligible, al menos en las primeras capas de comprensión del texto, para una gran audiencia. El canon, por decirlo de alguna manera, hace esclava a esta práctica ya que este tiene una serie de implicaciones temporales, narrativas, espaciales e históricas dentro de la ficción en la que pretende encajar. Esto conlleva dejar de lado cierta frescura relacionada con el cine amateur y graba con un mínimo de planificación para llevar a cabo una producción de este tipo. El canon es, en los productos oficiales, un elemento discriminador que indica qué lugar ocupa en la jerarquía de hechos narrados en un espacio ficcional, indicando cuál tiene más importancia. En cuanto a la producción de *fan films*, hay una serie de implicaciones que pasan por intentar (y en algunos casos, conseguir), producir un texto audiovisual con unos estándares muy similares a los comerciales, lo cual implica dar un paso hacia la profesionalidad.
4. A pesar de que hay una tendencia a profesionalizarse y a realizar *fan films* con acabados similares a las producciones comerciales, se siguen grabando *fan films* que entran dentro de los presupuestos del cine amateur y cuya pretensión es de carácter lúdico. Esta subhipótesis es una derivación lógica directa de la anterior. Si en el punto 3 se indicaba que uno de los ejes consiste en elaborar producciones de alta calidad, el otro eje es que se siguen produciendo *fan films* que operan en el plano de lo lúdico que van desde utilizar una cámara, ya sea de video o de un *Smartphone*, a grabarse entre amigos en un solar vacío emulando a los personajes *Star Trek* en plena misión en un planeta alienígena o recrear el puente de cualquier nave de la flota estelar y respetar las pautas mínimas de realización y edición. Son *fan films* realizados por el mero placer de hacerlos, de manera lúdica y sin ningún tipo de ambición.
5. Los *fan films* no son una práctica iniciada dentro del *fandom* sino un modo del cine amateur de ficción adoptado por este y reconvertido, a través de las formas de reescritura de textos por parte de los fans, hasta ser tal y como los conocemos a día de hoy. El cine de ficción amateur existe desde los inicios de

la historia del propio medio, cuando el límite entre lo profesional y lo aficionado estaba todavía por definir. En el repaso para hacer una definición histórica del *fan film* se muestra la evolución de una concepción puramente amateur de la ficción derivada, dentro del seno familiar, hasta los ejercicios audiovisuales que representan la experiencia del lectoespectador ante un texto primario. Un viaje evolutivo que abarca desde lo lúdico hasta esos textos con intenciones profesionalizantes que van mucho más allá de la relación de afecto del fan hacia la obra original. El cine amateur de ficción sigue el camino de la creación de nuevos textos mientras que los *fan films* son películas derivadas, de segundo grado, en un nivel de subsidiariedad que inhibe a los desconocedores del texto original de poder integrarlo totalmente a su experiencia. El cine de ficción amateur en su vertiente doméstica intenta, a través de una ficción, crear una estampa familiar, al menos los que se producen bajo dicho eje. Los *fan films* también han recuperado esa idea de la estampa familiar a través de la mediación de un texto primario. Dicho rasgo se ha podido apreciar en algunos de los títulos analizados en el apartado dedicado a los *fan films* ganadores del concurso oficial de Lucasfilm y los inspirados en la Tierra Media de Tolkien. La otra vertiente de los *fan films* que refleja el círculo más cercano de los realizadores deriva en parte del cine doméstico, aquel que refleja los días de fiesta, las vacaciones, etc. es decir lo lúdico. Tanto en los repastos históricos de esa franquicia como en los análisis existen ejemplos del *fan film* realizado entre amigos de manera casera pero con la intencionalidad de recrear el texto primario del que es subsidiaria su producción, como un acto generacional entre un grupo de amigos, un acto relacionado con la graduación o un ejercicio de clase. La adopción por parte del *fandom* de esta práctica del cine amateur ha supuesto la suma de los valores inherentes a las prácticas de estos colectivos.

6. Los textos primarios de los que parten los *fan films* deben tener un *fandom* asentado en el que abunden las prácticas de reescritura. En el apartado previo a los análisis de los *fan films* dedicados a las franquicias estudiadas, se ha esbozado la existencia de un *fandom* consolidado en los tres casos, con una relación diferente en cada colectivo, pero consolidada con el texto primario. No se trata de grupos que definen el afecto hacia los textos de manera pasiva con la mera contemplación, sino que la reescritura forma parte de la manera en que estos entienden la reflexión sobre una obra concreta. Esto se da a través de una

forma de apropiación que consiste en crear textos a partir de los primarios de diferentes modos en que la visión del espectador sea la predominante y el texto primario no sea más que algo moldeable que permita a los fans hablar de sí mismos a través de ellos. Los *fan films* forman parte de esa voluntad descriptiva de la personalidad de los fans creadores. Se ha observado que, en muchas de estas películas, destaca, por encima de todo, la idea de que los fans se vean representados a sí mismos dentro del discurso oficial. Dependiendo del nivel de producción, interpretan a los personajes principales de las franquicias estudiadas; o personajes nuevos que participan dentro de la aventura de la misma manera que en los *fan fictions* tipo Mary Sue, siendo determinantes en el éxito de las tramas en las que actúan los protagonistas; o simplemente recreando y especulando sobre nuevas situaciones. De ahí que los *fan films* formen parte de las prácticas de reescritura propias del *fandom*, incorporando parte de los discursos, tics y géneros propios de estos.

7. Los textos primarios han de ofrecer la posibilidad a aquellos fans que lo deseen de rellenar huecos y crear nuevas visiones de esos universos. Volviendo a los estudios preliminares de los textos se ha comprobado que, en las tres franquicias, el espacio narrativo es lo suficiente amplio, tanto a nivel geográfico como temporal, para ubicar nuevas narrativas que no interrompan el desarrollo de las oficiales que tiene lugar en los textos primarios. Estas relaciones con el canon pueden ser por elementos narrativos, en función del *fandom*, que consisten en jugar con la cronología oficial para insertar textos de nueva creación de la misma manera que sucede con los universos expandidos de las franquicias, o los diferentes tipo de relación con el universo original. En el caso de la subcreación de Tolkien, no existe el concepto de universo expandido: todo el corpus ficcional desarrollado por el autor inglés es considerado como canónico y no ha crecido en otro sentido. No obstante, el amplio espacio desarrollado en la historia de ese universo ficcional es lo suficientemente vasto como para que la carencia de un universo expandido no sea un lastre para que los fans puedan rellenar huecos y crear nuevos personajes en torno a esta ficción. En estos, el canon juega un papel unificador de toda la ficción creada a su alrededor.
8. El canon es la base de la construcción de los *fan films*, ya sea para subvertirlo, para recrearse en él o para intentar hacer continuaciones con la intención de

encajar en el universo oficial. El canon es la piedra angular de las tres franquicias estudiadas, el elemento unificador y jerarquizador de universos. No hay que olvidar que el canon es algo impuesto por la industria y clasifica los productos generados en torno a los textos primarios, ya sean de carácter narrativo o productos derivados, dándole un valor organizador al universo. El canon sirve a los fans para poder localizar y ubicar su conocimiento sobre las franquicias y reconocer el nivel de inmersión de estos en él por el grado de conocimiento que tiene sobre estos textos. En el caso que nos atañe, el canon es fundamental para poder ubicar cronológica y espacialmente los *fan films* que tengan ese aspecto intencionalmente canónico, tanto por la forma como por el fondo. A lo largo de la tesis se ha adjetivado de manera eufemística como “serios” por la poca voluntad que han manifestado muchos de sus creadores de calificarlos como canónicos por el débil estatus legal en el que se encuentran los *fan films*, a pesar de que el esfuerzo en torno a estas producciones delate la voluntad de encajar en el mismo con un texto perfectamente ubicado. En el caso de la convocatoria oficial de *fan films* de *Star Wars*, se ha podido observar cómo el canon era un elemento a evitar por los poseedores de los derechos de explotación. Pero, a pesar de ello, los fans han generado contenidos vinculados de una u otra manera a la cronología canónica.

9. Cada vez menos *fan films* se quedan fuera de lo planteado en la hipótesis principal. Esta subhipótesis hay que matizarla: el nivel de profesionalidad máximo al que puede aspirar un amateur es lo que se ha definido a lo largo de la tesis como *pro-am*; y la fidelidad, como ya se ha apuntado en la discusión sobre la hipótesis principal, es un elemento transversal que aborda desde aspectos canónicos de los textos, estéticos, de forma, como la composición de los planos y de fondo por similitud de los temas tratados en los textos primarios. Por lo que se puede suponer que dicha característica implica una serie de competencias no solo audiovisuales sino también organizativas, que en este ámbito se traducen como de producción, discursivas y de conocimiento de los textos primarios. Eso requiere una inversión de tiempo, de dinero y de aplicación de conocimientos superior a lo que es un *fan film* doméstico o amateur. Si tomamos como ejemplo la serie de *fan films* *Star Trek Continues*, se verá que la forma del *fan film* es similar a la de un capítulo de la serie original de *Star Trek*; es lo que he denominado a lo largo de la serie como función

mímica. En el caso elegido, se trata de copiar los planos, la iluminación, el plató, el vestuario, la forma de actuar, etc. para contar nuevas historias de los personajes protagonistas de la serie original pero esta vez por parte de los fans. El ser fiel en este caso ha implicado una profesionalización de los colaboradores, pero que, al desarrollarse de manera voluntaria, no pueden ser considerados como profesionales pero sí como *pro-am*. Alrededor de este tema, queda una nota: IMDB, posiblemente la base datos más grande de Internet dedicada al cine, cataloga producciones profesionales y comerciales, pero en los últimos años ha dejado ‘entrar’ a amateurs y *pro-ams* para formar parte de dicha ella, por lo que en algunos aspectos toma fuerza la idea de que muchos de los realizadores de *fan films* graban estas películas con la idea de hacerla pasar por una tarjeta de presentación para la industria.

Uno de los aspectos a desarrollar en estas conclusiones es la de hallar una definición de lo que es un *fan film*, en el apartado 11.1 se definió de la siguiente manera: “un *fan film* es una película, medimetraje o cortometraje realizados por fans, sin ánimo de lucro, tanto amateurs como profesionales, inspirados en series de televisión, películas, cómics o videojuegos y que toman prestados personajes y situaciones de esos de productos; estos, al estar licenciados por otras personas o entidades, no pueden ser exhibidas en igualdad de condiciones que los textos oficiales ni se puede sacar provecho económico de las mismas. Por consiguiente, convenciones de cómics o ciencia ficción e Internet se han convertido en sus lugares de exhibición; existe en este tipo de producciones gran cantidad de formatos, calidades e intenciones”.

Se trata de una definición que se ajusta bastante a la realidad aunque podemos añadirles los siguientes epígrafes:

- No solo se limitan a emular los formatos cinematográficos en cuanto a la duración de su metraje sino a cualquier tipo de género audiovisual atendiendo a su contenido.
- El desarrollo actual de páginas para compartir videos, como YouTube, podría darnos la sensación errónea de que estamos ante una práctica pública, pero no se debe olvidar la faceta privada de la producción amateur que no hace pública sus grabaciones. Por lo que es tanto una práctica pública como privada.

- Los *fan films* tienen un lastre técnico que consiste en la dificultad de producir contenidos al mismo nivel que los profesionales; solo unos pocos amateurs consiguen resultados similares. Así pues, los *fan films* están limitados por aspectos técnicos.
- Los *fan films* son unos textos derivados de segundo grado en los que el rasgo autoral se pierde. Por un lado, los *fan films* que tratan de ser canónicos buscan imitar hasta el mínimo detalle, dentro de sus posibilidades, los textos primarios y aquellos que no pretenden tal cosa recaen en las mismas formas, errores y temas que la gran mayoría de estas producciones. A esta acotación existen pocas excepciones.
- Prima la similitud, en diferentes grados, con el texto primario o la simple imitación.
- Está permitida cualquier tipo de desviaciones y variaciones narrativas y de género.

Como cierre a este trabajo de investigación, nos resta decir que los *fan films* son, al igual que el resto de prácticas del *fandom*, productos audiovisuales nacidos de la mutabilidad que los fans perciben por el sentido de la propiedad que tienen de los textos primarios. Eso hace que esta definición final, con sus enmiendas correspondientes, sea tan solo un punto de partida para el futuro al que seguro deberemos ir añadiendo más rasgos definitorios.

Bloque VI

Referencias bibliográficas, fandomgrafía, relación de imágenes y anexo

22.- Referencias bibliográficas.

Esta bibliografía se ha seguido el sistema de citación APA-Harvard, siguiendo el *Publication Manual of the American Psychological Association (Sixth Edition, 2013)*. Las cartas que aparecen citadas en los apartados 12.6.4 y 17.6 se pueden consultar en el anexo.

Bibliografía.

- Abercrombie, Nicholas y Longhurst, Brian (1998). *Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination*. Londres: Sage Publications.
- Aden, Roger (1999). *Popular Stories and Promised Lands. Fan Cultures and Symbolic Pilgrimages*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Aldrich, Kevin (2007). La percepción del tiempo en El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien. En Pearce, J (Ed.). *J.R.R. Tolkien, Señor de la Tierra Media* (pp.104-121). Buenos Aires: Minotauro.
- Allen, Robert y Hill, Annette (eds.). *The Television Studies Reader*. Londres: Routledge.
- Alters, Diane F. (2007). The Other Side of Fandom. Anti-Fans, Non-Fans, and the Hurts of History. En Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel y Harrington, C Lee (Eds.) (2007). *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World* (pp. 344-356). Nueva York: New York University Press.
- A.P.A. (2013). *Publication Manual of the American Psychological Association (Sixth Edition)*. Washington: American Psychological Association.
- Anderton, Alan (2007). James Cawley. Once More Time with Feeling!. *ScifiStudios.com*. [Consulta. 20/12/2009]. Disponible en: <http://www.scifistudios.com/magazine/content/view/142/2>

- Andrejevic, Mark (2008). Watching Television Without Pity. The Productivity of Online Fans. *Television & New Media Vol. 9 N° 1* (Enero). pp. 24-46.
- Andrejevic, Mark (2009). Exploiting YouTube. Contradictions of User-Generated Labor. En Snickars, Pelle y Vonderau, Patrick (Eds.). *The YouTube Reader* (pp. 406-423). Estocolmo: National Library of Sweden.
- Ardèvol, Elisenda et al. (2010). Playful Practices. Theorising 'New media' Cultural Production. En Bräuchler, Birgit y Postill, John (Eds.). *Theorising Media and Practice* (pp. 259-279). Nueva York: Berghan Books.
- Asherman, Allan (1993). *The Star Trek Compendium*. Londres: Titan Books.
- Åström, Berit (2010). Let's get those Winchesters pregnant. Male Pregnancy in Supernatural Fanfiction. En *Transformative Works and Cultures*, n° 4. [Consulta 05/01/2010]. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2010.0135>
- Bacon-Smith, Camille (1992). *Enterprising Fandom. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press.
- Baelo-Allué, Sonia (2013). From Twilight to Fifty Shades of Grey. Fan Fiction, Commercial Culture, and Grassroots Creativity. En Bucciferro, Claudia (Ed.). *The Twilight Saga. Exploring the Global Phenomenon* (pp. 227-240). Lanham: Scarecrow Press.
- Brady, Terrence J. (2002). In the Early 90's, filmmaker Dan Poole Created 'The Green Goblin Last Stand'. En *Third Millennium Entertainment*. [Consulta. 15/05/2015]. Disponible en: <http://www.teako170.com/poole.html>
- Benjamin, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Mexico D.F: Editorial Ítaca.
- Benkler, Yochai (2006). *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press.
- Bennet, T., Emmison, M. y Frow, J. (1999). *Accounting for Tastes. Australian Everyday Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Behr, Ira Steven (1995). *The Ferengi Rules of Acquisition*. Nueva York: Pocket Books.
- Bick, Ilsa J. (1996). *Star Trek*, Latency, and the Neverending Story. *Cinema Journal*, Vol. 35, n° 2 (Invierno 1996). pp. 44-60.

- Blish, James (1970). *Spock Must Die!*. Nueva York: Bantam Books.
- Bloustien, Geraldine (2002). Fans with a lot of stake. serious play and mimetic excess in *Buffy the Vampire Slayer*. *European Journal of Cultural Studies* n° 5. pp. 427-449.
- Borges, Jorge Luis (1966). *Otras Inquisiciones*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Bosky, Bernadette (1994). Amateur Press Associations. Intellectual Society and Social Intellectualism. En Sanders, Joe (1994). *Science Fiction Fandom* (pp. 181-195). Londres: Greenwood Press.
- Bourdieu, Pierre (1984). *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*. Londres: Routledge.
- Buckingham, David y Willet, Rebekah (Eds.) (2009). *Video cultures. media technology and everyday creativity*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Brody, Scott (2007). An introduction to Fan Films with J.T. Tepnapa. *Scifistudios.com*. [Consulta 12/02/2008]. Disponible en: <http://www.scifistudios.com/magazine/content/view/135/2/>
- Brooker, Will (2002). *Using the Force*. Nueva York: Continuum.
- Brooker, Will (2007). Everywhere and nowhere. Vancouver, fan pilgrimage and the urban imaginary. *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 10 n°4. pp. 423-444.
- Bruns, Axel (2010). Distributed Creativity. Filesharing and Produsage. En Sonvilla-Weiss, Stefan (Ed.). *Mashup Cultures*. (pp. 24-37) Vienna: Springer.
- Bucciferro, Claudia (Ed.) (2013). *The Twilight Saga. Exploring the Global Phenomenon*. Lanham: Scarecrow Press.
- Buckingham, David (2009). A Common Place Art? Understanding Amateur Media Production. En Buckingham, David y Willet, Rebekah (Eds.). *Video cultures. Media Technology and Everyday Creativity*. (pp. 23-50). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Burguess, Jean y Green, Joshua (2009). *YouTube*. Cambridge: Polity Press.

- Busquet Duran, Jordi (2005). *Els Escenaris de la Cultura. Formes Simbòliques i Públics a l'Era Digital*. Barcelona: Trípodos.
- Busse, Kristina (2006). My Life is a WIP on my LJ. Slashing the Slasher and the Reality of Celebrity and Internet Performances. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. (pp. 207-224). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Busse, Kristine y Hellekson, Karen (2006). Introduction. Work In Progress. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 5-32). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Byrd, Patricia (1978). Star Trek Lives. Trekker Slang. *American Speech*, Vol. 53, nº 1 (primavera). pp. 52-58.
- Caldecott, Stratford (2007). Sobre el abismo de fuego: el heroísmo cristiano en el Silmarillion y El Señor de los Anillos. En Pearce, J (Ed.). *J.R.R. Tolkien, Señor de la Tierra Media* (pp. 21-48). Buenos Aires: Minotauro.
- Callejo, Javier (2004). La práctica del consumo en Bourdieu: contra el formulismo y el populismo. En Alonso, L.E., Martín Criado, E. y Moreno Pestaña, J.L. (Eds.). *Pierre Bourdieu. Las herramientas del sociólogo* (pp. 185-213). Madrid: Editorial Fundamentos.
- Castells, Manuel (1997). *La era de la información. economía, sociedad y cultura. Vol. 1, La sociedad red*. Madrid: Alianza editorial.
- Castián Maestro, Juan Ignacio (2004). El concepto de capital en la obra de Pierre Bourdieu. Potenciales y límites. En Alonso, L.E., Martín Criado, E. y Moreno Pestaña, J.L. (Eds.). *Pierre Bourdieu. Las herramientas del sociólogo* (pp. 317-349). Madrid: Editorial Fundamentos.
- Chalfen, Richard (2008). *Snapshot Versions of Life*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Chambers, Barbara y Peaslee, Robert Moses (2013). Reading Twilight. Fandom, Romance, and Gender in the Age of Bella. En Bucciferro, Claudia (Ed.). *The Twilight Saga. Exploring the Global Phenomenon*. (pp. 47-62). Lanham: Scarecrow Press.

- Chambers, Ciara (2013). The Spence Brothers. Amateur Sci-Fi and Cine culture in Northern Ireland. En Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film* (pp. 278 – 297). Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Cicioni, Mima (1998). Male Pair-Bonds and Female Desire in Fan Slash Writing. En Harris, Cheryl y Alexander, Alison (Eds.). *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity* (pp. 153-178). Cresskill: Hampton Press, Inc.
- Coker, Cait y Viars, Karen (2015). Looking for Lothriel: The Presence of Women in Tolkien Fandom. En Piatti-Farnell, L. (Ed.). *Fan Phenomena: The Lord of the Rings* (pp. 74-82). Bristol: Intellect.
- Coppa, Francesca (2006a). Introduction. A Brief History of Media Fandom. Work In Progress. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.) (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 41-59). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Coppa, Francesca (2006b). Writing bodies in Space. Media Fan Fiction as Theatrical Performance En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.) (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 225-244). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Coppa, Francesca (2007). Celebrating Kandy Fong. Founder of Fannish Music Video. *Inmediares*. [Consulta 15/06/2009]. Disponible en: <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2007/11/19/celebrating-kandy-fong-founder-of-fannish-music-video>
- Coppa, Francesca (2008a). “Women, Star Trek, and the early development of fannish vidding” en *Transformative Works and Cultures, Vol. 1*. [Consulta 15/05/2009]. Disponible en: doi:10.3983/twc.2008.0044
- Coppa, Francesca (2009). A Fannish Taxonomy of Hotness. *Cinema Journal Vol. 48, Issue 4 (Summer)*. pp. 107 – 113.
- Costa, Jordi (2007). Disney como enfermedad venérea. Ficciones usurpatorias en el subsuelo de una utopía kitsch. En *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital. Ensayos de cine, filosofía y literatura* (pp. 7-18) Oviedo: Universidad de Oviedo, Festival Internacional de Cine de Gijón.

- Cotta Vaz, Mark (1966). *The Secrets of Star Wars: Shadows of the Empire*. Nueva York: Del Rey.
- Coulson, Juanita (1994). Why is a Fan? En Sanders, Joe (Ed.). *Science Fiction Fandom* (pp. 3-10). Londres: Greenwood Press.
- Coulson, Robert (1994). Fandom is a Way of Life. En Sanders, Joe (Ed.). *Science Fiction Fandom* (pp. 11-16). Londres: Greenwood Press.
- Cova, Bernard; Kozinets, Robert V. y Shankar, Avi (Eds.) (2011). *Consumer Tribes*. Nueva York: Routledge.
- Cuevas Álvarez, Efrén (2010). Introducción. Redescubrir el cine doméstico. En Cuevas Álvarez, Efrén (Ed.). *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos* (pp. 21-35). Madrid: Ocho y medio.
- Cuevas Álvarez, Efrén (Ed.) (2010). *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos*. Madrid: Ocho y medio.
- Czach, Liz (2010). Como 'mejorar' las películas. El discurso de perfeccionamiento y la interpretación en el cine doméstico. En Cuevas Álvarez, Efrén (Ed.). *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos* (pp. 61-87). Madrid: Ocho y medio.
- Dean Foster, Alan (1976). *Splinter of the Mind's Eye: from the adventures of Luke Skywalker*. Nueva York: Ballantine Books.
- Dean Foster, Alan (1978). *Star Wars: From the Adventures of Luke Skywalker*. Nueva York: Ballantine Books.
- Debord, G. (1995). *The Society of Spectacle*. Nueva York: Zone Books.
- De Certeau, Michel (1996). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México D.F.: Instituto tecnológico y de estudios superiores. Universidad Iberoamericana.
- De Kosnik, Abigail (2009). Fan fiction be Free?. *Cinema Journal Vol. 48, Issue 4* (Summer). pp. 118-124.
- De Kosnik, Abigail (2010). *Piracy is the future of Television*. Cambridge: Convergence Culture Consortium (MIT).

- De Kosnik, Abigail (2013). Interrogating 'Free' Fan Labor. *spreadablemedia.org*. [Consulta 03/12/2014]. Disponible en: <http://spreadablemedia.org/essays/kosnik/#.VIltpmJ5NIE>
- Delgado Liz, Antonio (2010). Presentación. En Cuevas Álvarez, Efrén (Ed.). *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos* (pp. 11-19). Madrid: Ocho y medio.
- Derecho, Abigail (2006). Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 61-78). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Derecho, Abigail T. (2008). *Illegitimate Media. Race, Gender and Censorship in Digital Remix Culture*. (Tesis doctoral). Disponible en *PQDT Open* Northwestern University.
- DeRosa, Jonthan (2013). Fashion from a Galaxy Far, Far Away. En Elovaara, Mika (Ed.). *Fan Phenomena. Star Wars* (pp. 20-27). Bristol: Intellect.
- Dolezel, Lubomir (1998). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco/Libros.
- Domínguez, Vicente (Ed.) (2007). *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital. Ensayos de cine, filosofía y literatura*. Oviedo: Universidad de Oviedo, Festival Internacional de Cine de Gijón.
- Driscoll, Catherine (2006). One True Pairing. The Romance of Pornography and the pornography of Romance. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.) (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 79-96). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- During, Simon (Ed.) (1993). *The Cultural Studies Reader*. Londres: Routledge.
- Earle, W. (1999). Bourdieu Nouveau. En Shusterman, R. (Ed.). *Bourdieu. A Critical Reader*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Eco, Umberto (1986). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Eco, Umberto (1987). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Editorial Lumen.

Eco, Umberto (1990). *Obra abierta*. Barcelona: Editorial Ariel.

Eco, Umberto (2003). *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: Editorial Lumen y Tusquets Editores.

Economou Green, M. (2014). The Odyssey and its odyssey in contemporary texts: Revisions in *Star Trek*, The Time Traveler's Wife, and The Penelopiad. En *Dialogue: The Interdisciplinary Journal of Popular Culture and Pedagogy*. 1(1). [Consulta 03/07/2015]. Disponible en: <http://journaldialogue.org/issues/issue-1/the-odyssey-and-its-odyssey-in-contemporary-texts-re-visions-in-star-trek-the-time-travelers-wife-and-the-penelopiad-2>

Edmonds, Guy (2013). Historical, Aesthetic, Cultural. The Problematical Value of Amateur Cine Fiction. En Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film* (pp. 33 – 54). Edimburgo: Edinburgh University Press.

Eisenstock, Alan et al. (2012). *Raiders!: The Story of the Greatest Fan Film Ever Made*. Nueva York: Thomas Dunne Books.

Farr, Thomas (2014, 2 de diciembre). *AQUAMAN. The Cast of the Angler* [Descripción del video] [Consulta. 20/06/2015]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=S7itBOg_YSs

Fiske, John, y John Hartley (1978). *Reading Television*. Londres: Methuen.

Fiske, John (1986). Television. Polysemy and popularity. *Critical Studies in Mass Communication, Annadale, Speech Communication Association, Vol. 3 n° 4*, (diciembre). pp. 391-408.

Fiske, John (1987). *Television Culture*. Londres: Routledge.

Fiske, John (1989). *Understanding Popular Culture*. Londres: Routledge.

Fiske, John (1992). The Cultural Economy of Fandom. En Lewis, Lisa A. (Ed.). *Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (pp. 30-49). Londres: Routledge.

Fleischhack, Maria (2010). The Lord of the Fans: the Evolution of The Lord of the Rings Fandom. En Petzold, Dieter (Ed.). *Inklings: Jahrbuch fur Literatur und Aesthetik. Band 28*. Moers: Brendow. pp. 96-106.

- Foster, Lila (2013). Brazilian Amateur Cinema and Fictional Films from Fot-Cine Clube Gaúcho. En Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film* (pp. 164 – 180). Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Fox, Broderick (2004). Rethinking the Amateur. Acts of Media Production in the Digital Age. *Spectator* 24.1 (Primavera). pp. 5-16.
- Gamble, Wendy (2007). The Interesting Insight of Carlos Pedraza. *Scifistudios.com*. [Consulta 12/02/2008]. Disponible en. <http://www.scifistudios.com/magazine/content/view/132/2/>
- García, Héctor (2008). *Un Geek en Japón*. Barcelona: Norma Editorial.
- Gauntlett, David (2010). Creativity, Participation and Connectedness. An Interview with David Gauntlett. En Sonvilla-Weiss, Stefan (Ed.). *Mashup Cultures* (pp. 65-78). Vienna: Springer.
- Genette, Gérard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Geraghty, Lincoln (2007). *Living with Star Trek. American Culture and the Star Trek Universe*. Nueva York: I. B. Tauris.
- Geraghty, Lincoln (2014). *Cult Collectors. Nostalgia, Fandom and collecting Popular Culture*. Nueva York: Routledge.
- Giles, D. (2000). *Illusions of Immortality. A Psychology of Fame and Celebrity*. Londres: Macmillan.
- Glut, Don (2007). *I was a Teenage Movie Maker. The Book*. Jefferson: McFarland & Co.
- Gobbi, Igor (2010). *Cosplay. El arte de disfrazarse*. Barcelona: Asociación Cultural del Cómic.
- Godwin, Victoria (2013). Twilight Anti-Fans. ‘Real’ Fans and ‘Real’ Vampires. En Bucciferro, Claudia (Ed.). *The Twilight Saga. Exploring the Global Phenomenon* (pp. 93-106). Lanham: Scarecrow Press.
- Gray, Jonathan (2003). New Audiences, New Textualities. Anti-fans and Non-fans. *International Journal of Cultural Studies*, Volumen 6 n°1. pp. 64-81.

- Gray, Jonathan (2007). Introduction Why Study Fans? En Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel y Harrington, C Lee (Eds.). *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World* (pp. 1 – 16). Nueva York: New York University Press.
- Gray, Johnathan (2010). *Show Sold Separately. Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*. Nueva York: New York University Press.
- Gray, Jonathan (2011). Crowds, Words, and the Futures of Entertainment Conference. *Antenna*. [Consulta 17/12/2014]. Disponible en: <http://blog.commart.wisc.edu/2011/11/15/crowds-words-and-the-futures-of-entertainment-conference/>
- Green, Shoshanna, Jenkins, Cynthia y Jenkins, Henry (1998). Normal Female Interest in Men Bonking. Selections from the Terra Nostra Underground and Strange Bedfellows. En Harris, Cheryl y Alexander, Alison (Eds.). *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity* (pp. 9-40). Cresskill: Hampton Press, Inc.
- Gripsrud, Jostein (1995). *The Dynasty Years. Hollywood Television and Critical Media Studies*. Londres: Routledge.
- Gunner, Shaun (2015). Fan appreciation. Shaun Gunner. President of the Tolkien Society. En Piatti-Farnell, L. (Ed.). *Fan Phenomena: The Lord of the Rings* (pp. 60-63). Bristol: Intellect.
- Gwenllian-Jones, Sara (2002). The Sex Lives in Cult Characters. *Screen*, n° 43, (Primavera). pp. 79-90.
- Gwenllian-Jones, Sara (2003). Web Wars. Resistance, Online Fandom and Studio Censorship. En Jancovich, Mark y Lyons, James (Eds.). *Quality popular Television. Cult TV, the Industry and Fans* (pp. 163-177). Londres: BFI Publishing.
- Gwenllian-Jones, Sara (2004). Virtual Reality and Cult Television. En Gwenllian-Jones, Sara y Pearson, Roberta E. (Eds.). *Cult Television* (pp. 83-97). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gwenllian-Jones, Sara y Pearson, Roberta E. (Eds.) (2004). *Cult Television*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Hall, Stuart (1980). Encoding/Decoding. En During, Simon (Ed.). *The Cultural Studies Reader* (pp. 507-517). Londres: Routledge.
- Hardy, Henry Edward (1993). *The History of the Net*. [Consulta 08/04/2010]. Disponible en: http://w2.eff.org/Net_culture/net.history.txt
- Harris, Cheryl (1998). A Sociology of Television Fandom. En Harris, Cheryl y Alexander, Alison (Eds.). *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity* (pp. 41-54). Cresskill: Hampton Press, Inc.
- Harris, Cheryl (1998). Introduction Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity. En Harris, Cheryl y Alexander, Alison (Eds.). *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity* (pp. 3-8). Cresskill: Hampton Press, Inc.
- Harris, Cheryl y Alexander, Alison (Eds.) (1998). *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity*. Cresskill: Hampton Press, Inc.
- Harries, Dan (2002). Watching the Internet. En Harries, Dan (Ed.). *The New Media Book* (pp. 171-182). Londres: British Film Institute.
- Harries, Dan (Ed.) (2002). *The New Media Book*. Londres: British Film Institute.
- Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.) (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson: McFarland & Company Inc.
- Henderson, Mary (2005). *Star Wars. La magia del mito*. Madrid: Círculo Latino.
- Henry, Paul y Caldwell, Marylouise (2011). Imprinting, Incubation and Intensification. Factors Contributing to Fan Club Formation and Continuance. En Cova, Bernard; Kozinets, Robert V. y Shankar, Avi (Eds.). *Consumer Tribes* (pp. 162-173) Nueva York: Routledge.
- Hernández, Jaime (2014). *Tiempo de Canicas*. Ediciones Barcelona: La Cúpula.
- Hill, Hogan (2007). The Vidder. Luminosity Upgrades Fan Video. *New York Magazine*. [Consulta 04/09/2009]. Disponible en: <http://nymag.com/movies/features/videos/40622/>
- Hills, Matt (2000). Media Fandom, Neoreligiosity, and Cult(ural) Studies. *The Velvet Light Trap*, nº 46, (Otoño). University of Texas Press.
- Hills, Matt (2002). *Fan Cultures*. Londres: Routledge.

- Hills, Matt (2006). Defining Cult TV. Texts, inter-texts and fan audiences. En Allen, Robert y Hill, Annette (Eds.). *The Television Studies Reader* (pp. 509-523). Londres: Routledge.
- Hills, Matt (2009). PARTICIPATORY CULTURE. Mobility, Interactivity and Identity. En Creeber, Glen y Martin, Royston (Eds.). *Digital Cultures. Understanding New Media* (pp. 107-121). Maidenhead: Open University Press.
- Holm, D.K. (2008). *Independent Cinema*. Harpende: Kamera Books.
- Horwatt, Eli (2009). A Taxonomy of Digital Video Remixing. Contemporary Found Footage Practice on the Internet. En Robert Smith, Iain (Ed.). *Cultural Borrowings. Appropriation, Reworking, Transformation. Scope 15*. [Consulta 20/04/2015]. Disponible en: <https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/74858352/HorwattTaxonomyOfDigitalVideoRemixing.pdf>
- Hunnewell, Sumner G. (2010). *Tolkien Fandom Review from its beginnings to 1964*. Arnold: The New England Tolkien Society.
- Ingle, Zachary (2013). Jediism as Religion? The Force as Old/New Religious Philosophy. En Elovaara, Mika (Ed.). *Fan Phenomena. Star Wars* (pp 60-67). Bristol: Intellect.
- Ito, M. (2007). Technologies of the Childhood Imagination. Yu-Gi-Oh!, Media Mixes, and Everyday Cultural Production. En Karaganis, J. (Ed.). *Structures of Participation in Digital Culture*. Nueva York: Social Science Research Council.
- Ito, Mizuko (2010). Mobilizing the Imagination in Everyday Play. The Case of Japanese Media Mixes. En Sonvilla-Weiss, Stefan (Ed.). *Mashup Cultures* (pp. 79-97). Viena: Springer.
- Ito, Mizuko (2010b). The rewards of non-commercial production. Distinctions and status in the anime music video scene. En *First Monday, Volume 15, Number 5*. [Consulta 15/06/2015]. Disponible en: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2968/2528>
- Ito, Mizuko (2012). 'As Long as It's not Linkin Park Z'. Popularity, Distinction and Status in the AMV Subculture. En Ito, Mizuko et Al. (Eds.). *Fandom Unbound*.

- Otaku Culture in a Connected World* (pp. 275-298). Danbury: Yale University Press.
- Ito, Mizuko et Al. (Eds.) (2012). *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World*. Danbury: Yale University Press.
- Ituarte, Leire y Letamendi, Jon (2002). *Los Inicios del cine: desde los espectáculos precinematográficos hasta 1917. Antología*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Jancovich, Mark y Lyons, James (Eds.) (2003). *Quality popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*. Londres: BFI Publishing.
- Jeffery, Richard (2007). Árbol y hoja: Desarrollo de los escritos de Tolkien. En Pearce, J (Ed.). *J.R.R. Tolkien, Señor de la Tierra Media* (pp. 163-178). Buenos Aires: Minotauro.
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. Londres: Routledge.
- Jenkins, Henry (1992b). Stranger No More, We sing. Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community. En Lewis, Lisa A. (Ed.). *Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (pp. 208-247). Londres: Routledge.
- Jenkins, Henry (1998). The Poachers and the Stormtroopers. Cultural Convergence in the Digital Age. Ponencia presentada en la Universidad de Míchigan, Primavera 1998. [Consulta 12/02/2010]. Disponible en: <http://www.asc.upenn.edu/courses/comm334/Docs/poaching.pdf>
- Jenkins, Henry (2000). Digital Land Grab. En *MIT Alumni Association Technology Review*, Marzo/Abril. pp.103-105.
- Jenkins, Henry (2006a). How to Watch a Fan-Vid. *Confessions of an Aca-Fan*. [Consulta 18/09/2006]. Disponible en: http://www.henryjenkins.org/2006/09/how_to_watch_a_fanvid.html
- Jenkins, Henry (2006b). *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*. Nueva York: Nueva York University Press.
- Jenkins, Henry (2006c). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. Nueva York: Nueva York University Press.

- Jenkins, Henry (2007a). The Future of Fandom. En Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel y Harrington, C Lee (Eds.). *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World* (pp. 357-364). Londres: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2007b). Transmedia Storytelling 101. En *Confessions of an Aca-Fan* (22/03/2007), [Consulta 11/05/2015], Disponible en: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, Henry (2007c). Gender and Fan Culture (Round Eight, Part One). Abigail Derecho and Christian McCrea. En *Confessions of an Aca-Fan*. [Consulta 25/07/2009]. Disponible en: http://henryjenkins.org/2007/07/gender_and_fan_culture_round_e.html#sthash.78J79FQF.hXdIpGGL.dpuf
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture, La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Jenkins, Henry (2009). The Revenge of the Origami Unicorn. Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). En *Confessions of an Aca-Fan* (12/12/2009), [Consulta 11/05/2015]. Disponible en: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html#sthash.U8VNuJCW.B0JYeLhX.dpuf
- Jenkins, Henry (2009). Revenge of the Origami Unicorn. The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. En *Confessions of an Aca-Fan* (12/12/2009), [Consulta 11/05/2015]. Disponible en: http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- Jenkins, Henry (2011). Transmedia Storytelling 202. Further Reflections. En *Confessions of an Aca-Fan* (01/08/2011), [Consulta 11/05/2015]. Disponible en: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Jenkins, Henry; Ford, Sam y Green, Joshua (2013). *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. Nueva York: University Press.
- Jenson, Joli (1992). Fandom as Pathology. The Consequences of Characterization. En Lewis, Lisa A. (Ed.). *Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (pp. 9-29). Londres: Routledge.
- Jindra, Michael (1994). Star Trek Fandom as a Religious Phenomenon. *Sociology of Religion, Vol.55 n°1* (primavera). pp. 27-51.
- Johnson, Steven (2011). *Cultura basura, cerebros privilegiados*. Sabadell: Roca.

- Joly-Corcoran, Marc y Ludlow, Sarah (2013). Fan, Fics & Films 'Thank the Maker(s)!'. En Elovaara (Ed.). *Fan Phenomena Star Wars* (pp. 28-37). Chicago: Intellect.
- Jönsson, Mats (2013). Framing the Welfare State. Swedish Amateur Fiction Film. En Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film* (pp. 102 – 121). Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Kaplan, Deborah (2006). Construction of Fan Fiction Character Through Narrative. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 134-152). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Karpovich, Angelina I. (2006). The Audience as Editor. The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 171-188). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Katz, Arnie (s.f.). *The Philosophical Theory of Fanhistory*. [Consulta 20/04/2011]. Disponible en: <http://www.smithway.org/fstuff/theory/phil1.html>
- Kozinets, Robert V. (2011). Inno-tribes. Star Trek as Wikimedia. En Cova, Bernard; Kozinets, Robert V. y Shankar, Avi (Eds.). *Consumer Tribes* (pp. 194-211). Nueva York: Routledge.
- Kristeva, Julia (1981). *Semiotica*. Madrid: Fundamentos.
- Kustritz, Anne (2008). Painful Pleasures. Sacrifice, consent, and the Resignification of BDSM Symbolism in the Story of O and The Story of Obi. En *Transformative Works and Cultures*, n° 1 [Consulta 05/01/2010]. Disponible en: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/31/66>
- Lachonis, Jon y Johnston, Amy (2008). *Lost Ate my Life. The Inside Story of a Fandom Like No Other*. Toronto: ECW Press.
- Lackner, Eden, Lucas, Barbara L. y Reid, Robin A. (2006). Cunning Linguistics. The Bisexual Erotics of Words/Silence/Flesh. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 189-206). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Lancaster, K. (2001). *Interacting with Babylon 5*. Austin: University of Texas Press.
- Le Guern, Philippe (2004). Toward a Constructivist approach to Media Cults. En Gwenllian-Jones, Sara y Pearson, Roberta E. (Eds.). *Cult Television* (pp.3-25). Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Leadbeater, Charles y Miller, Paul (2004). The Pro-Am Revolution. How enthusiasts are changing our Economy and Society. En *Demos* [Consulta 09/07/2012]. Disponible en: <http://www.demos.co.uk/files/proamrevolutionfinal.pdf>
- Levin Russo, Julie (2009). User-Penetrated Content. Fan Video in the Age of Convergence. En *Cinema Journal Vol. 48, Issue 4* (Verano). pp. 125-130.
- Levin Russo, Julie, and Francesca Coppa (2012). Fan/Remix Video (A Remix). En Francesca Coppa y Julie Levin Russo (Eds.). *Special Issue, Transformative Works and Cultures*, no. 9 - *Fan/Remix Video* [Consulta 01/06/2015]. Disponible en: doi.10.3983/twc.2012.0431.
- Lewis, Lisa A. (Ed.) (1992). *Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. Londres: Routledge.
- Lichtenberg, J, Marshak, S., Winston J. (1975). *Star Trek Lives! Personal Notes and Anecdotes*. Nueva York: Bantam Books.
- Lindlof, Thomas R. Coyle, Kelly y Grodin, Debra (1998). Is There a Text in this Audience?. En Harris, Cheryl y Alexander, Alison (Eds.). *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity* (pp. 219-248). Cresskill: Hampton Press, Inc.
- Lothian, Alexis (2009). Living in a Den of Thieves. Fan Video and Digital Challenges to Ownership. En *Cinema Journal Vol. 48, Issue 4* (Verano), (pp.130-136).
- Lury, Karen (2013). The Fragile Magic of the Home. Amateur Domestic Comedies and the Intimate Geography of Childhood. En Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film* (pp. 260 – 277). Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Luttrell, Hank (1994). The Science Fiction Convention Scene. En Sanders, Joe (Ed.). *Science Fiction Fandom* (pp. 149-159). Londres: Greenwood Press.
- Macionis, J. (2007). *Sociología*. Madrid: Pearson, Prentice Hall.
- Marcuse, Herbert (1998). *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Barcelona: Ariel.
- Marshall, David (2002). The new intertextual commodity. En Harries, Dan (Ed.). *The New Media Book* (pp. 69-82). Londres: British Film Institute.
- MacDonald, Andrea (1998). Uncertain Utopia. Science Fiction Media Fandom & Computer Mediated Communication. En Harris, Cheryl y Alexander, Alison (Eds.). *Theorizing Fandom. Fans Subculture and Identity* (pp. 131-152). Cresskill: Hampton Press, Inc.

- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- McCloud, Sean (2003). Popular Culture Fandoms, the boundaries of religious studies, and the project of the self. En *Culture and Religion*, Vol. 4, n° 2. pp. 187-206.
- McCracken, Grant (2013). 'Consumers' or 'Multipliers'?. En *spreadablemedia.org*. [Consulta 05/12/2014]. Disponible en: <http://spreadablemedia.org/essays/mccracken/#.VIltzGJ5NIE>
- Mills, Brett (2008). My house was on Torchwood!. Media, place and identity. En *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 11, n°4. pp. 379–399.
- Milner, R.M. (2009). Working for the text Fan labor and the New Organization. En *International Journal of Cultural Studies (Septiembre)* Vol. 12, no. 5. pp. 491-508.
- Mittell, Jason (2009). To Spread or To Drill?. En justtv.wordpress.com. [Consulta 07/12/2014]. Disponible en: <https://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>
- Moliné, Alfons (2005). Star Trek en viñetas. En *Star Trek Classic n° 1* (pp. 7-8). Manacor: Recerca.
- Moran, James M. (2010). Cine doméstico, amateur y de vanguardia. Modos de distinción. En Cuevas Álvarez, Efrén (Ed.). *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos* (pp. 273-299). Madrid: Ocho y medio.
- Morley, David (1992). *Television, Audiences & Cultural Studies*. Londres: Routledge.
- Morris, P. et. Al (1994). *The Bakhtin Reader. Selected Writings of Bakhtin, Medvedev, and Voloshinov*. Londres: E. Arnold.
- Moshier, Christopher (2010). Ten Fan Films That We'll Never See. En *Fan Film Follies* [Consulta. 15/05/2015]. Disponible en: <http://www.fanfilmfollies.com/featured/ten-fan-films-that-well-never-see>
- Moskowitz, Sam (1954). *The Immortal Storm. A History of Science Fiction Fandom*. Westport: Hyperion Press.
- Navas, Eduardo (2010). Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture. En Sonvilla-Weiss, Stefan (Ed.) *Mashup Cultures* (pp. 157-177). Vienna: Springer.

- New York Woman in Film and Television (2010). "*The Movie Queen (1939)*". [Consulta. 15/05/2015]. Disponible en: <http://www.nywift.org/article.aspx?ID=3283>
- Nogales Cárdenas, Pedro y Suárez Fernández, José Carlos (2010). Evolución histórica y temática del cine doméstico español. En Cuevas Álvarez, Efrén (Ed.). *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos* (pp. 89-117). Madrid: Ocho y medio.
- Norris Nicholson, Heather (2012): *Amateur film. Meaning and practice c. 1927-77*. Manchester: Manchester University Press.
- Obsession_Inc (2009). Affirmational Fandom vs. Transformational Fandom. En *Obsession_Inc*. [Consulta 10/12/2014]. Disponible en: <http://obsession-inc.dreamwidth.org/82589.html>
- Odin, Roger (2010). El cine doméstico en la institución familiar. En Cuevas Álvarez, Efrén (Ed.). *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos* (pp. 39-60). Madrid: Ocho y medio.
- Okabe, Daisuke (2012). Cosplay, Learning, and Cultural Practice. En Ito, Mizuko et Al. (Eds.). *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World* (pp. 225-248). Danbury: Yale University Press.
- Örnebring, Henrik (2007). Alternate reality gaming and convergence culture. The case of *Alias*. En *International Journal of Cultural Studies Vol. 10, n°4*. pp. 445-462
- Parke, Maggie (2015). The Lord of The Rings: One Digital Fandom to Initiate them All. En Piatti-Farnell, L. (Ed.). *Fan Phenomena: The Lord of the Rings* (pp. 18-25). Bristol: Intellect.
- Pearson, Roberta (2007). Bachies, Bardies, Trekkies, and Sherlockians. En Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel y Harrington, C Lee (Eds.). *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World* (pp. 98-109). Londres: New York University Press.
- Pérez González, Luis (2006). Fansubbing Anime. Insights Into the 'Butterfly Effect of Globalisation on Audiovisual Translation. En *Perspectives, Volumen 14 n°4*. pp. 260-277.
- Perry, Steve (1966). *Star Wars: Shadows of Empire*. Nueva York: Bantam Books.
- Phillips, Forrest (2012). The Star Wars Franchise, Fan Edits, and Lucasfilm. En Francesca Coppa y Julie Levin Russo (Eds.). *Special issue, Transformative*

Works and Cultures, no. 9 - *Fan/Remix Video* [Consulta 01/06/2015].
Disponible en: doi.10.3983/twc.2012.0385.

Piatti-Farnell, Lorna (2015). On Party Business: True-fan Celebrations in New Zealand's Middle-earth. En Piatti-Farnell, L. (Ed.). *Fan Phenomena: The Lord of the Rings* (pp. 48-58). Bristol: Intellect.

Piscitelli, Alejandro (2011). *El paréntesis Gutenberg. La religión digital en la era de las pantallas oblicuas*. Buenos Aires: Santillana.

Pratten, Robert (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling*. Londres: Transmedia Storyteller.

Prensky, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, Vol. 9 Iss: 5, pp.1 – 6 [Consulta 08/04/2015]. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1108/10748120110424816>

Pugh, Sheenagh (2005). *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*. Bridgend: Poetry Wales Press Ltd.

Rabinowitz, Peter J. (1985). The Turn of the Glass Key. Popular Fiction as Reading Strategy. En *Critical Inquiry*, Vol. 11, n°. 3 (Marzo). pp. 418-431.

Réage, Pauline (2008). *La historia de O*. Barcelona: Tusquets.

Reid, Robin Anne (2009). The Hunt for Gollum. Tracking Issues of Fandom cultures. En *Transformative Works and Cultures*, n° 3 [Consulta 05/01/2010]. Disponible en: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/162/123>

Rinzler, J.W. (2008). *The Making of Star Wars: The Definitive Story Behind The Original Film*. Londres: Ebury Press.

Roepke, Martina (2013). Crafting Life into Films. Analysing Family Film From the 1930's. En Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film* (pp. 83 – 101). Edimburgo: Edinburgh University Press.

Rossell, Deac (2010). Amateur film. En Abel, R. (Ed.). *Encyclopedia of Early Cinema*. Londres: Routledge.

Russell, M.E. (2004). The Fan Films Strike Back. En *Weekly Standard.com* [Consulta 12/06/2009]. Disponible en

<http://www.weeklystandard.com/content/public/articles/000/000/004/083mvybq.asp?pg=2>

Saint-Exupéry, Antoine de (1988). *El principito*. Madrid: Alianza.

Saler, Michael (2012). *As If. Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. Nueva York: Oxford University Press.

Sánchez Noriega, J. Luis (2005). *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.

Sansweet, Stephen (2007). *Star Wars. El legado*. Madrid: Caelus Books.

Scott, Jason (2013). Star Wars as a Character-Oriented Franchise. En Elovaara, Mika (Ed.). *Fan Phenomena. Star Wars* (pp. 10-19). Bristol: Intellect.

Shand, Ryan (2009). Theorizing Amateur Cinema. Limitations and Possibilities. En *The Moving Image Volume 8, Number 2, Fall*. pp. 36-60.

Shand, Ryan (2013). Introduction. Ambitions and Arguments Exploring Amateur Cinema Through Fiction. En Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film* (pp. 1- 29). Edimburgo: Edinburgh University Press.

Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.) (2013). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

Shankar, Adi (2015). Why Bootleg The Power Rangers?. [Archivo de video]. [Consulta. 20/06/2015]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=dDKR_2HqymU

Sanders, Joe (1994). *Science Fiction Fandom*. Londres: Greenwood Press.

Sandvoss, Cornel (2005). *Fans. The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press.

Santiago, José Andrés (2010). *Manga. del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Dx5 Digital & Graphic Art Research.

Scaglioni, Massimo (2006). *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*. Milán: Vita e Pensiero.

Scolari, Carlos A. (2013). *Narrativas Transmedia. cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

- Señor Buebo (2009). *Orgulloso de ser Friki*. Madrid: Ediciones Martínez Roca.
- Shand, Ryan y Craven, Ian (Eds.) (2013). *Small-Gauge Storytelling. Discovering the Amateur Fiction Film*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Sonvilla-Weiss, Stefan (2010). *Mashup Cultures*. Viena: Springer.
- Southard, Bruce (1982). The Language of Science-Fiction Fan Magazines. En *American Speech*, Vol. 57, n° 1 (Primavera). pp. 19-31.
- Speer, Jack (1939). *Up to Now. A History of Fandom as Jack Speer Sees It*. Autoeditado [Consulta. 18/07/2011]. Disponible en: <http://efanzines.com/UpToNow/>
- Spelling, Ian (2007). Directing Divinities. En *Star Trek Magazine* n° 4 de (marzo/abril) (pp. 78-81). Londres: Titan Magazines.
- Spencer, Amy (2008). *DIY. The Rise of Lo-Fi Culture*. Londres: Marion Boyards Publishers.
- Starlog (1987). Fan Network. Sulu's Solo Trek. En *Starlog*, junio 1987 (pp. 15-16).Starlog Group Inc.
- Stasi, Mafalda (2006). Toy Soldiers from Leeds. the Slash Palimpsest. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 115-133). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Stelter, Brian (2010). An Emmy for Rebuilding a Galaxy. En *New York Times* [Consulta. 12/06/2014]. Disponible en: http://www.nytimes.com/2010/08/28/arts/television/28uncut.html?_r=0
- Sternbach, Rick y Okuda,Michael (1991). *Star Trek: The Next Generation: Technical Manual*. Nueva York: Pocket Books.
- Stone, Melinda y Streible, Dan (2003). Introduction: small-gauge and amateur film. En *Film History Vol. 15, No. 2, Small-Gauge and Amateur Film*. pp. 123-125.
- Streible, Dan (2003). Itinerant Filmmakers and Amateur Casts. A Homemade 'Our Gang', 1926. En *Film History Vol. 15, No. 2, Small-Gauge and Amateur Film*. pp. 177-192.
- Stribling, Eleanor Baird (2013). Valuing Fans. En *spreadablemedia.org*. [01/12/2014] Disponible en: <http://spreadablemedia.org/essays/stribling/#.VltnWJ5NIE>

- Swanson, Dwight (2003). *Inventing Amateur Film*. Marion Norris Gleason, Eastman Kodak and the Rochester Scene, 1921-1932. En *Film History Vol. 15, No. 2, Small-Gauge and Amateur Film*. pp. 126-136.
- Tarnaud, Claude y Guy Fournié, Guy (1982). *El cine "amateur" en diez lecciones*. Bilbao: Cantabrica.
- Tatum, Melissa L. (2009). Identity and authenticity in the filk community. En *Transformative Works and Cultures*, nº 3 [Consulta 05/01/2010]. Disponible en: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/139/102>
- Taylor, Chris (2014). *How Star Wars Conquered the Universe*. Nueva York: Basic Books.
- Thomas, Elizabeth (2013). Live Long and Prosper: How Fans Made Star Trek a Cultural Phenomenon. En Drushell, Bruce (Ed.). *Fan Phenomena. Star Trek* (pp. 10-19). Bristol: Intellect.
- Thornton, S. (1995). *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press.
- Thompson, John B. (1998). *Los media y la modernidad. una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Toffler, Alvin (1980). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janes Editores.
- Tolkien, J.R.R. (1984). *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J.R.R. (1989). *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J.R.R. (1993). *Cartas de J. R. R. Tolkien*. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J.R.R. (2005). *Las aventuras de Tom Bombadil y otros poemas de El libro rojo*. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J.R.R. (2006). *The Hobbit*. Londres: Harper-Collins Publishers.
- Tolkien, J.R.R. (2007). *Los hijos de Húrin*. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J.R.R. (2007). *The Lord of the Rings*. Londres: Harper-Collins Publishers.

- Tolkien, J.R.R. (2008). Sobre los cuentos de hadas. En Tolkien, Christopher (Ed.). *Los monstruos y los críticos* (pp. 133-195). Buenos Aires: Minotauro.
- Tolkien, J.R.R. (2010). *La última canción de Bilbo*. Barcelona: Minotauro.
- Tosenberg, Catherine (2008). Homosexuality at the Online Hogwarts. Harry Potter Slash Fanfiction. En *Children's Literature*, n° 36. pp. 185-207.
- Tosenberg, Catherine (2008). The Epic Love Story of Sam and Dean. Supernatural, Queer Readings, and the Romance of Incestuous Fanfiction. En *Transformative Works and Cultures*, n° 1 [Consulta 05/01/2010]. Disponible en: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/30/36>
- Trashorras, Antonio (1995). *La biblia Trekkie*. Barcelona: Glenat.
- Tulloch, John y Jenkins, Henry (1995). *Science Fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. Londres: Routledge.
- Turk, Tisha (2010). Your Own Imagination. Vidding and vidwatching as Collaborative Interpretation” en *Film & Film Culture* 5. [Consulta 02/06/2015]. Disponible en: http://digitalcommons.morris.umn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=eng_facpubs
- Turk, Tisha and Joshua Johnson (2012). Toward an Ecology of Vidding. En, Francesca Coppa y Julie Levin Russo (Ed.). special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 9- *Fan/Remix Video*. [Consulta 01/06/2015]. Disponible en: doi.10.3983/twc.2012.0326.
- Tyler, Greg (1999). *Bjo Trimble (Interview conducted via email in August 1999)*. [Consulta 07/08/2010]. Disponible en: <http://www.trekplace.com/bjotrimble.html>
- Ulaby, Neda (2009). Vidders Talk Back to Their Pop-Culture Muses. En *NPR*. [Consulta 04/07/2009]. Disponible en: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=101154811>
- United States Copyright Office (2011). *Copyright Registration for Derivative Works*. Washington: Library of the Congress.

- Van Dijck, José y Nieborg, David (2009). Wikinomics and its dicontents. A Critical Analysis of Web 2.0 Business Manifestos. En *New Media & Society Vol. 11* (5). pp. 855-874.
- Van Zoonen, Liesbet (2004). Imagining the Fan Democracy. En *European Journal of Communication (Marzo)* vol. 19, no. 1. pp. 39-52.
- Verba, Jean Marie (2003). *Boldly Writing. A Trekker Fan and Zine History 1967-1987*. Minnetonka: FTL Publications.
- VVAA (1999). How to Run a Gaylaxicon. En *Gaylactic Network*. [Consulta 19/9/2009]. Disponible en: http://www.gaylacticnetwork.org/images/documents/how_to_run_a_gaylaxicon.Pdf
- VVAA (2006a). Fan Films. El poder de los aficionados. En *Sci Fi Magazine agosto 20* (p. 101). Madrid: Scifi.es.
- VVAA (2006b). *Of Gods and Men Set to Go* En *Star Trek Magazine nº 2* (p. 12). Londres: Titan Magazines.
- VVAA (2007a). A Good Day to Die. En *Star Trek Magazine nº 5* (pp. 40-43). Londres: Titan Magazines.
- VVAA (2007b). Guerrilla Gods. En *Star Trek Magazine nº 3* (pp. 28-29). Londres: Titan Magazines.
- VVAA (2007c). Tim Russ. En *Scifi Magazine* (pp. 126-128). Madrid: Sci-Fi Channel.
- VVAA (2009). *Save Our Show Campaigns Prior to Star Trek* (09/09/2009). [Consulta 07/02/2011]. Disponible en: http://www.tvobscurities.com/articles/save_our_show_campaigns_prior_to_startrek.php
- Walker, Jesse (2008). Remixing Television. Francesca Coppa on the Vidding Underground. En *Reason.com* (Agosto/Septiembre, 2008). [Consulta 12/08/2009]. Disponible en: <http://reason.com/archives/2008/07/18/remixing-television>
- Walliss, John (2010). Fan filmmaking and copyright in a global world: Warhammer 40,000 fan films and the case of Damnatus. En *Transformative Works and*

Cultures, no. 5. [Consulta 12/07/2015]. Disponible en: doi:10.3983/twc.2010.0178.

Ward, Mark (2007). Copyright Law Scuppers Fan Film. En *BBC News*. [Consulta. 20/12/2009]. Disponible en: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7010484.stm>

Warner, J.R. Harry (1994). A History of Fanzines. En Sanders, Joe (Ed.). *Science Fiction Fandom* (pp. 175-180). Londres: Greenwood Press.

Wasko, Janet (2002). The Future of Film Distribution and Exhibition. En Harries, Dan (Ed.). *The New Media Book* (pp. 195- 206). Londres: British Film Institute.

Whitfield, Stephen E. y Roddenberry, Gene (1968). *The Making of Star Trek*. Nueva York: Ballantine Books.

Whitmore, Tom y Notkin, Debbie (1994). Science Fiction Conventions. Behind the Scenes. En Sanders, Joe (Ed.). *Science Fiction Fandom* (pp. 161-171). Londres: Greenwood Press.

Wigan, Mark (2008). *Imágenes en secuencia; animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

Willet, Rebekah (2009). Parodic Practices. amateur Spoofs on Video-Sharing Sites. En Buckingham, David y Willet, Rebekah (Eds.). *Video Cultures. Media Technology and Everyday Creativity* (pp. 115-132). Londres: Palgrave Macmillan.

Willet, Rebekah (2009b). In the Frame. Mapping Camcorder Cultures. En Buckingham, David y Willet, Rebekah (Eds.). *Video cultures. media technology and everyday creativity* (pp. 1-22). Nueva York: Palgrave Macmillan.

Williams, Kathleen Amy (2012). Fake and Fan Film Trailers as Incarnations of Audience Anticipation and Desire. En Francesca Coppa y Julie Levin Russo (Ed.) *Special Issue, Transformative Works and Cultures*, no. 9 - *Fan/Remix Video* [Consulta 01/06/2015]. Disponible en: doi.10.3983/twc.2012.0360.

Willis, Ika (2006). Keeping Promises to Queer Children. Making Space (for Mary Sue) at Hogwarts. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan*

- Communities in the Age of the Internet* (pp. 153-170). Jefferson: McFarland&Company,Inc.
- Winge, Theresa (2006). Costuming the Imagination. Origins of Anime and Manga Cosplay. En *Mechademia Vol. 1*. pp. 65-76.
- Winston, Brian (1996). *Technologies of Seeing. Photography, Cinema and Television*. Londres: British Film Institute.
- Winters, Sarah Fiona (2012). Vidding and the Perversity of Critical Pleasure. Sex, Violence, and Voyeurism in 'Closer' and 'On the Prowl.' En Francesca Coppa y Julie Levin Russo (Ed.). *Special Issue, Transformative Works and Cultures*, no. 9. - *Fan/Remix Video*. [Consulta 01/06/2015]. Disponible en: doi.10.3983/twc.2012.0292.
- Wirman, Hanna (2009). On productivity and game fandom. En *Transformative Works and Cultures*, nº 3. [Consulta 05/01/2010]. Disponible en: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145/115>
- Woledge, Elizabeth (2005). Decoding Desire. From Kirk and Spock to K/S. En *Social Semiotics*, Vol 15, nº 2. pp. 235 -250.
- Woledge, Elizabeth (2006). Intimatopia. Genre intersections Between Slash and the Mainstream. En Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 97- 114). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Wolf, Mark J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Nueva York: Routledge.
- Yockey, Matt (2014). The Invisible Teenager: Comic Book Materiality and the Amateur Films of Don Glut. En Rehak, Bob (Ed.). *Transformative Works and Cultures*, no. 16. "Material Fan Culture". [Consulta 05/07/2015]. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2014.0506>.
- Young, Clive (2008). *Homemade Hollywood; Fans Behind the Camera*. Nueva York: Continuum.
- Young, Clive, (2008b). DC Comics Officially OKs Fan Films. En *Fan Cinema Today*. [Consulta. 20/12/2009]. Disponible en: <http://fancinematoday.com/2008/04/24/dc-comics-officially-oks-fan-films/>

Zahn, Timothy (1991). *Heir to the Empire*. Nueva York: Bantam Books.

Zahn, Timothy (1993). *The Last Command* Nueva York: Bantam Books.

Zimmermann, Patricia R. (1995). *Reel Families. A Social History of Amateur Film*.
Bloomington: Indiana University Press.

Filmografía.

Abrahams, Jim y Zucker, David (Prod.), Abrahams, Jim y Zucker, David (Dir.) (1980).
Airplane! (Aterriza como puedas). EEUU: Paramount Pictures.

Abrams, J.J. y Lindelof, Damon (Prod.), Abrams, J.J. (Dir.) (2009). *Star Trek*. EEUU:
Paramount Pictures.

Abrams, J.J. y Lindelof, Damon (Prod.), Abrams, J.J. (Dir.) (2013). *Star Trek: en la
oscuridad (Star Trek Into Darkness)*. EEUU: Bad Robot y Paramount Pictures.

Adlan, Raffi (Prod.), Gondry, Michel (Dir.) (2008). *Rebobine Por Favor (Be Kind
Rewind)*. Reino Unido/EEUU: New Line Cinema.

Bass, Jules y Rankin Jr., Arthur (Prod.), Bass, Jules y Rankin Jr., Arthur (Dir.) (1977).
The Hobbit. EEUU: Rankin/Bass Productions.

Belkadhi, Néjib (Prod.), Belkadhi, Néjib (Dir.). *VHS Kahloucha*. Francia: Propaganda
Production.

Bennett, Harve (Prod.), Nimoy, Leonard (Dir.) (1984). *Star Trek III - En busca de
Spock (Star Trek III: The Search for Spock)*. EEUU: Paramount Pictures.

Bennett, Harve (Prod.), Nimoy, Leonard (Dir.) (1986). *Star Trek IV - Misión: salvar la
Tierra (Star Trek IV: The Voyage Home)*. EEUU: Paramount Pictures.

Bennett, Harve (Prod.), Shatner, William (Dir.) (1989). *Star Trek V: La última frontera
(Star Trek V: The Final Frontier)*. EEUU: Paramount Pictures.

Berman, Rick (Prod.), Baird, Stuart (Dir.) (2002). *Star Trek: Nemesis*. EEUU:
Paramount Pictures.

- Berman, Rick (Prod.), Carson, David (1994). *Star Trek. Generations*. EEUU: Paramount Pictures.
- Berman, Rick (Prod.), Frakes, Jonathan (Dir.) (1996). *Star Trek: primer contacto (Star Trek: First Contact)*. EEUU: Paramount Pictures.
- Berman, Rick (Prod.), Frakes, Jonathan (Dir.) (1998). *Star Trek: Insurrección (Star Trek: Insurrection)*. EEUU: Paramount Pictures.
- Brooks, Mel (Prod.), Brooks, Mel (Dir.) (1987). *La loca historia de las galaxias (Spaceballs)*. EEUU: MGM.
- Browning, Tod (Prod.), Browning, Tod (Dir.) (1927). *London After Midnight*. EEUU: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Burton, Tim (Prod.), Schumacher, Joel (Dir.) (1995). *Batman Forever*. EEUU: Warner Bros.
- Canton, Neil y Gale, Bob (Prod.) Zemeckis, Robert (Dir.) (1985). *Regreso al futuro (Back to the Future)*. EEUU: Universal Pictures.
- Canton, Neil y Gale, Bob (Prod.) Zemeckis, Robert (Dir.) (1989). *Regreso al futuro II (Back to the Future II)*. EEUU: Universal Pictures.
- Canton, Neil y Gale, Bob (Prod.) Zemeckis, Robert (Dir.) (1990). *Regreso al futuro III (Back to the Future III)*. EEUU: Universal Pictures.
- Carroll, Gordon (Prod.), Scott, Ridley (Dir.) (1979). *Alien, el octavo pasajero (Alien)*. EEUU: 20th Century-Fox.
- Chartoff, Robert (Prod.), Avildsen, John G.(Dir) (1976). *Rocky*. EEUU: United Artists.
- Collora, Sandy (Prod.), Collora, Sandy (Dir.) (2000). *Solomon Bernstein's Bathroom*. EEUU: Montauk Films.
- Collora, Sandy (Prod.), Collora, Sandy (Dir.) (2010). *Hunter Prey*. EEUU: Montauk Films.
- Cooper, Mark (Prod.), Madden, John (Dir.) (1998). *Shakespeare in Love*. EEUU: Universal Pictures/Miramax.

- Coppola, Francis Ford (Prod.), Lucas, George (Dir.) (1971). *American Graffiti*. EEUU: American Zoetrope.
- Coppola, Francis Ford (Prod.), Lucas, George (Dir.) (1971). *THX1138*. EEUU: American Zoetrope.
- Covel, Sean (Prod.), Hess, Jared (Dir.) (2004). *Napoleon Dynamite*. EEUU: Paramount Pictures.
- De Laurentiis, Dino (Prod.), Raimi, Sam (Dir.) (1992). *El ejercito de las tinieblas (Army of Darkness)*. EEUU: Dino De Laurentis Company.
- Deeley, Michael (Prod.), Scott, Ridley (Dir.) (1982). *Blade Runner*. EEUU: Warner Bros.
- DeMille, Cecil B. (Prod.), DeMille, Cecil B. (Dir.) (1956). *Los diez mandamientos (The Ten Commandments)*. EEUU: Paramount Pictures.
- Devlin, Dean (Prod.), Emmerich, Roland (Dir.) (1994). *Stargate: puerta a las estrellas (Stargate)*. EEUU: Centropolis Film Productions.
- Di Novi, Denise (Prod.), Pitof (Dir.) (2004). *Catwoman*. EEUU: Village Roadshow Pictures
- Dietz, Jack (Prod.), Lourié, Eugène (Dir.) (1953). *El monstruo de tiempos remotos (Beast from 20.000 Fathoms)*. EEUU: Jack Dietz Productions.
- Disney, Walt (Prod.), Stevenson, Robert (Dir.) (1964). *Mary Poppins*. EEUU. Walt Disney.
- Eckstein, George (Prod.), Spielberg, Steven (Dir.) (1971). *El diablo sobre ruedas (Duel)*. EEUU: Universal Television.
- Emmett, Randall (Prod.), Hughes, Allen (Dir.) (2013). *La Trama (Broken City)*. EEUU: Regency Enterprises.
- Feige, Kevin (Prod.), Gunn, James (Dir.) (2014). *Guardianes de la Galaxia (Guardians of the Galaxy)*. EEUU: Marvel Studios.
- Feitshans, Buzz (Prod.), Verhoeven, Paul (Dir.) (1990). *Desafío Total (Total Recall)*. EEUU: Carolco Pictures.

Fields, Freddie (Prod.), Huston, John (Dir.) (1981). *Evasión o victoria (Victory)*. Reino Unido y EEUU: Victory Company.

Garland, Alex (Prod.), Travis, Pete (Dir.) (2012). *Dredd*. EEUU: DNA Films.

Graeff, Tom (Prod.), (Dir.) (1959). *Adolescentes del Espacio exterior (Teenagers from Outer Space)*. EEUU: Tom Graeff Productions.

Grimaldi, Alberto (Prod.), Leone, Sergio (Dir.) (1966). *El Bueno, el feo y el malo (Il buono, il brutto, il cattivo)*. Italia, España y Alemania: Produzioni Europee Associati.

Hale, Gregg (Prod.), Myrick, Daniel y Sánchez, Eduardo (1999). *The Blair Witch Project*. EEUU: Haxan Films.

Harris, Jack H. (Prod.), Yeaworth Jr., Irving S. (Dir.) (1958). *The Blob*. EEUU: Fairview Productions y Tonylyn Productions Inc.

Jackson, Peter (Prod.), Jackson, Peter (Dir.) (2001). *El señor de los anillos: La comunidad del anillo (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)* EEUU y Nueva Zelanda: WingNut Films y The Saul Zaentz Company.

Jackson, Peter (Prod.), Jackson, Peter (Dir.) (2002). *El señor de los anillos: Las dos torres (The Lord of the Rings: The Two Towers)*. EEUU y Nueva Zelanda: WingNut Films y The Saul Zaentz Company.

Jackson, Peter (Prod.), Jackson, Peter (Dir.) (2003). *El señor de los anillos: El retorno del rey (The Lord of the Rings: The Return of the King)*. EEUU y Nueva Zelanda: WingNut Films y The Saul Zaentz Company.

Jackson, Peter (Prod.), Jackson, Peter (Dir.) (2012). *El Hobbit: Un viaje inesperado (The Hobbit: An Unexpected Journey)*. EEUU y Nueva Zelanda: WingNut Films.

Jackson, Peter (Prod.), Jackson, Peter (Dir.) (2013). *El Hobbit: La desolación de Smaug (The Hobbit: The Desolation of Smaug)* EEUU y Nueva Zelanda: WingNut Films.

Jackson, Peter (Prod.), Jackson, Peter (Dir.) (2014). *El Hobbit: La batalla de los cinco ejércitos* (*The Hobbit: The Battle of the Five Armies*). EEUU y Nueva Zelanda: WingNut Films.

Jaffe, Steven-Charles (Prod.), Meyer, Nicholas (Dir.) (1991). *Star Trek VI - Aquel país desconocido* (*Star Trek VI: The Undiscovered Country*). EEUU: Paramount Pictures.

Johnson, Mark (Prod.), Parisot, Dean (Dir.) (1999). *Heroes fuera de órbita* (*Galaxy Quest*). EEUU: Gran Via Productions.

Kennedy, Kathleen (Prod.), Spielberg, Steven (Dir.) (1993). *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*). EEUU: Amblin Entertainment.

Kopelson, Arnold (Prod.), Fincher, David (Dir.) (1995). *Seven*. EEUU: New Line Cinema.

Korda, Alexander (Prod.), Cameron Menzies, William (Dir.) (1936). *La vida futura* (*Things to Come*). Reino Unido: London Film Productions.

Kubrick, Stanley (Prod.), Kubrick, Stanley (Dir.) (1980). *El Resplandor* (*The Shining*). Reino Unido/EEUU: Warner Bros.

Laemmle Jr., Carl (Prod.), Whale, James (Dir.) (1931). *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*). EEUU: Universal Pictures.

Laemmle Jr., Carl (Prod.), Whale, James (Dir.) (1935). *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*). EEUU: Universal Pictures.

Latyshev, Vladimir (Dir.) (1985). *The Fabulous Journey of Mr. Bilbo Baggins – The Hobbit*. Rusia: Lentefilm.

Lucas, George (Prod.), Spielberg, Steven (Dir.) (1981). *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*). EEUU: Lucasfilm.

Lucas, George y Kazanjian, Howard (Prod.), Marquand, Richard (Dir.) (1983). *El retorno del Jedi* (*Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*). EEUU: Lucasfilm.

Lucas, George y Kurtz, Gary (Prod.), Keshner, Irvin (Dir.) (1980). *El Imperio contraataca* (*Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*). EEUU: Lucasfilm.

- Lucas, George y Kurtz, Gary (Prod.), Lucas, George (Dir.) (1977). *La guerra de las galaxias (Star Wars)*. EEUU: Lucasfilm.
- Lumière, Louis (Prod.), Lumière, Louis (Dir.) (1895). *L'arroseur arrose*. Francia: Lumière.
- Lumière, Louis (Prod.), Lumière, Louis (Dir.) (1895). *Repás de bébé*. Francia: Lumière.
- Macgregor-Scott, Peter (Prod.), Schumacher, Joel (Dir.) (1997). *Batman & Robin*. EEUU: Warner Bros.
- Marquette, Jacques R. (Prod.), Marquette, Jacques R. (Dir.) (1958). *Teenage Monster*. EEUU: Marquette Productions Ltd.
- McCallum, Rick y Lucas, George (Prod.), Lucas, George (Dir.) (1999). *Star Wars – Episodio I. La amenaza fantasma (Star Wars. Episode I - The Phantom Menace)*. EEUU: Lucasfilm.
- McCallum, Rick y Lucas, George (Prod.), Lucas, George (Dir.) (2002). *Star Wars: Episodio II - El ataque de los clones (Star Wars: Episode II - Attack of the Clones)*. EEUU: Lucasfilm.
- McCallum, Rick y Lucas, George (Prod.), Lucas, George (Dir.) (2005). *Star Wars: Episodio III - La venganza de los Sith (Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith)*. EEUU: Lucasfilm.
- Méliès, Georges (Prod.), Méliès, Georges (Dir.) (1902). *Le voyage dans la lune*. Francia: Star-Film.
- Miller, Frank (Prod.), Snyder, Zack (Dir.) (2006). *300*. EEUU: Warner Bros/ Legendary Pictures.
- Mosier, Scott y Smith, Kevin (Prod.) Smith, Kevin (Dir) (1994). *Clerks*. EEUU: View Askew Productions.
- Phillips, Nick (Prod.), Bota, Rick (Dir.) (2005). *Hellraiser. Deader*. EEUU: Dimension Films.
- Richter, W.D. (Prod.), Richter, W.D. (Dir.) (1984). *The Adventures of Buckaroo Banzai Across the 8th Dimension*. EEUU: Sherwood Productions.

- Roddenberry, Gene (Prod.), Wise, Robert (Dir.) (1979). *Star Trek - La película* (*Star Trek: The Motion Picture*). EEUU: Paramount Pictures.
- Rothe, Christine (Prod.), Hirschbiegel, Oliver (Dir.) (2004). *El Hundimiento* (*Der Untergang*). Alemania/Austria/Italia: Constantin Film Produktion.
- Sallin, Robert (Prod.) Meyer, Nicholas (Dir.) (1982). *Star Trek II - La ira de Khan* (*Star Trek II: The Wrath of Kahn*). EEUU: Paramount Pictures.
- Schamus, James (Prod.), Lee, Ang (Dir.) (2005). *Brokeback Mountain*. EEUU/Canada: Focus Features.
- Scheinman, Andrew (Prod.), Reiner, Rob (1987). *La princesa prometida* (*The Princess Bride*). EEUU: Buttercup Films Ltd.
- Shukla, Atul (Prod.), Kashyap, Anurag (Dir.) (2012). *Gangs of Wasseyapur*. India: Anurag Kashyap Films
- Silver, Joel (Prod.), The Wachowski Brothers (Dir.) (1999). *The Matrix*. EEUU: Silver Pictures.
- Smith, Thomas G. (Prod.), Kory, John (Dir.) (1984). *La aventura de los Ewoks* (*Ewok Adventure*). EEUU: Lucasfilm.
- Smith, Thomas G. (Prod.), Wheat, Jim y Ken (Dir.) (1985). *La batalla del planeta de los Ewoks* (*Ewoks: The Battle for Endor*). EEUU: Lucasfilm.
- Snyder, William L. (Prod.) Deitch, Gene (Dir.) (1966). *The Hobbit*. Serbia: Rembrandt Films.
- Spence, Roy (Prod.), Spence, Roy (Dir.) (1975). *Keep Watching the Skies*. Reino Unido: Gothic Films Production.
- Spielberg, Steven (Prod.), Hooper, Tobe (Dir.) (1982). *Poltergeist*. EEUU: SLM Production Group.
- Tomblin, David (Prod.), Tomblin, David (Dir.) (1982). *Return of the Ewok*. EEUU: Lucasfilm.
- Wallis, Hal B. (Prod.), Curtiz, Michael (Dir.) (1942). *Casablanca*. EEUU: Warner Bros.

White, Michael (Prod.), Sharman, Jim (Dir.) (1975). *The Rocky Horror Picture Show*. Reino Unido y EEUU: Michael White Productions.

Winder, Catherine y Lucas, George (Prod.), Filoni, David (Dir.) (2008). *Star Wars: The Clone Wars*. EEUU: Lucasfilm.

Zaentz, Saul (Prod.), Bakshi, Ralph (Dir.) (1978). *El señor de los anillos (The Lord of the Rings)*. EEUU: Saul Zaentz Film Productions.

Zanuck, Richard D. (Prod.), Spielberg, Steven (Dir.) (1975). *Tiburón (Jaws)*. EEUU: Zanuck/Brown Productions.

Zanuck, Richard D. y Winter, Ralph (Prod.), Burton, Tim (Dir.) (2001). *El planeta de los simios (Planet of the Apes)*. EEUU: Zanuck/Brown Productions.

Documentales

Baur, York (Prod.), Brown, Jason (Dir.) (2010). *Próxima parada Forks (Destination Forks. The Real World of Twilight)*. EEUU: Peninsula Heritage Productions.

Becker, Edith (Prod.), Becker, Edith y Burns, Kevin (Dir.) (2004). *Empire of Dreams: The Story of the 'Star Wars' Trilogy*. EEUU: Prometheus Entertainment.

Border, W.K. (Prod.), Nygard, Roger (Dir.) (1999). *Trekkies*. EEUU: NEO Motion Pictures.

Burns, Kevin (Prod.), Burns, Kevin (Dir.) (2007). *Star Warriors*. EEUU: Prometheus Entertainment.

Canal + (2009). *Serial Fan*. España: Canal +.

Chilnick, Jeremy (Prod.), Spurlock, Morgan (Dir.) (2012). *Comic-Con Episode IV. A Fan's Hope*. EEUU: Mutant Enemy.

Christensen, Abigail (2011). *Vidding. A Documentary About Fan videos/Vidders*. EEUU. [Consulta 06/06/2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=3Id-DNHRQXs>

Coppa, Francesca (2008b). "What is Vidding?" en *Vidding*. EEUU: Organization for Transformative Works/Learning Library of MIT. [Consulta 06/06/2015]. Disponible en: <http://transformativeworks.org/projects/vidding>

Coppa, Francesca (2009b). *Genealogy of Vidding*. EEUU: Institute for Multimedia Literacy. University of Southern California. [Consulta 06/06/2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=aYdlIH7jZxg>

Cordova, Carlene (Prod.), Cordova, Carlene (Dir.) (2005). *Ringers. Lord of the Fans*. EEUU: Planet BB Entertainment.

Davis, Tom (Prod.), Meyer, Luke y Neel, Andrew (Dir.) (2007). *Darkon*. EEUU: Ovie Productions.

Fincioen, Joke (Prod.), Jalil, Tariq (Dir.) (2010). *A Galaxy Far Far Away. Inside the Universe of a Phenomenon*. EEUU: MorningStar Productions.

Glut, Don F. (Prod.), Glut, Don F. (Dir.) (2006). *I was a teenage moviemaker. Don Glut's amateur movies*. EEUU: Cinema Epoch.

Higgs, Anna (Prod.), Philippe, Alexandre O. (Dir.) (2011). *The People vs. George Lucas*. EEUU: Exhibit A Pictures.

Holt, Warwick y Tonkin, Craig E. (Prod.), Holt, Warwick y Tonkin, Craig E. (Dir.) (2002). *The PhanDom Menace*. Australia: Primordial Productions/Clint Flicks.

Hudgens, John E. (Prod.), Hudgens, John E. (Dir.) (2012). *Backyard Blockbusters*. EEUU: Z-Team Productions.

Leahy, Michael (Prod.), Nygard, Roger (Dir.) (2004). *Trekkies 2*. EEUU: Neo Art & Logic.

Rubio, Kevin (2008). *Kevin Rubio's TROOPS (REALLY GOOD COPY)*. [Consulta. 20/06/2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=jlP9DhKdG6c>

Taylor, Strephon (Prod.), Wyrsh, Tom (Dir.) (2011). *Back to Space Con*. EEUU: November Fire Recordings.

Weber, Joan (Prod.), Weber, Joan (Dir.) (2001). *The Real Spider-Man: The Making of the Green Goblin's Last Stand*. EEUU: Alpha Dog Productions.

Series de Televisión

Abrams, J.J. (Creador/Productor ejecutivo) (2004-2010). *Perdidos (Lost)*. EEUU: ABC.

- Adams, Douglas (Creador/Productor ejecutivo) (1981). *The Hitch Hikers Guide to the Galaxy*. Reino Unido: BBC.
- Allen, Irwin (Creador/Productor ejecutivo) (1966-1967). *Time Tunnel*. EEUU: ABC.
- Avedon, Barbara y Corday, Barbara (Creador/Productor ejecutivo) (1981-1988). *Cagney & Lacey*. EEUU: CBS.
- Bays, Carter y Thomas, Craig (Creadores/Productores ejecutivos) (2005-2014). *Cómo conocí a vuestra madre* (How I met your Mother). EEUU: CBS.
- Benioff, David y Weiss, D.B (Creadores/Productores ejecutivos) (2011- presente). *Juego de Tronos* (Game of Thrones). EEUU: HBO.
- Berman, Rick y Braga, Brannon (2001-2005). *Star Trek: Enterprise*. EEUU: UPN.
- Berman, Rick y Piller, Michael (Creadores/Productores ejecutivos) (1993-1999). *Star Trek: Deep Space Nine*. EEUU: Sindicación.
- Berman, Rick; Piller, Michael y Taylor, Jeri (Creadores/Productores ejecutivos) (1995-2001). *Star Trek: Voyager*. EEUU: UPN.
- Blinn, William (Creador/Productor ejecutivo) (1975-1979). *Starsky & Hutch*. EEUU: ABC.
- Bohco, Steven y Kozoll, Michael (Creador/Productor ejecutivo) (1981-1987). *Canción triste de Hill Street* (Hill Street Blues). EEUU: NBC.
- Burt, Ben (Creador/Productor ejecutivo) (1985-1986). *Droids*. EEUU: ABC.
- Cannell, Stephen J. y Lupo, Frank (Creadores/Productores ejecutivos) (1983-1987). *El Equipo A* (The A-Team). EEUU: NBC.
- Carter, Chris (Creador/Productor ejecutivo) (1993-2002). *Expediente X* (The X-Files). EEUU: Fox.
- Cleese, John y Booth, Connie (Creadores/Productores ejecutivos) (1975-1979). *Fawlty Towers*. Reino Unido: BBC.
- Clemens, Brian (Creador/Productor ejecutivo) (1977-1983). *The Professionals*. EEUU: LWT.

- Cohen, David X. y (Creadores/Productores ejecutivos) (1999-2013). *Futurama*. EEUU: Comedy Central y Fox.
- Cooper, Robert C. y Wright, Brad (Creadores/Productores ejecutivos) (2004-2009). *Stargate Atlantis*. EEUU: Syfy.
- Cooper, Robert C. y Wright, Brad (Creadores/Productores ejecutivos) (2009-2011). *Stargate Universe*. EEUU: Syfy.
- Curtis, Richard (Creador/Productor ejecutivo) (1982). *Blackadder*. Reino Unido: BBC.
- Daniels, Greg; Gervais, Ricky y Merchant, Stephen (Creadores/Productores ejecutivos) (2005-2013). *The Office*. EEUU: NBC.
- Davenport, Andrew (Creador/Productor ejecutivo) (1997-2001). *Teletubbies*. Reino Unido: BBC.
- Davies, Russell T. (Creador/Productor ejecutivo) (2006-2011). *Torchwood*. Reino Unido: BBC.
- DeGuere Jr., Philip (Creador/Productor ejecutivo) (1981-1988). *Simon & Simon*. EEUU: CBS.
- Dozier, William; Finger, Bill y Semple Jr., Lorenzo (Creadores/Productores ejecutivos) (1966-1968). *Batman*. EEUU. ABC.
- Frost, Mark y Lynch, David (Creadores/Productores ejecutivos) (1990-1991). *Twin Peaks*. EEUU: ABC.
- Fuller, Simon (Creador/Productor ejecutivo) (2002-). *American Idol: The Search for a Superstar*. USA: Fox Network.
- Glassner, Jonathan y Wright, Brad (Creadores/Productores ejecutivos) (1997-2007). *Stargate*. EEUU: Showtime y Syfy.
- Globomedia (Productora) (1998-2002). *El informal*. España: Telecinco.
- Goldberg, Jason y Kutcher, Ashton (Creadores/Productores ejecutivos) (2003-2015). *Punk'D*. EEUU: MTV.

Green, Seth; Senreich, Matthew y Fasolo, Mike (Creadores/Productores ejecutivos) (2005-presente). *Robot Chicken*. EEUU: Comedy Central.

Groening, Matt (Creador/Productor ejecutivo) (1989-). *Los Simpsons (The Simpsons)*. EEUU: Fox.

Hamner Jr., Earl (Creador/Productor ejecutivo) (1981-1990). *Falcon Crest*. EEUU: CBS.

Hanna, William y Barbera, Joseph (Creadores/Productores ejecutivos) (1960-1966). *The Flintstones*. EEUU: ABC.

Hanson, Hart (Creador/Productor ejecutivo) (2005- presente). *Bones*. EEUU: Fox.

Hewitt, Don (Creador/Productor ejecutivo) (1968 – presente). *60 Minutes*. EEUU: CBS.

Husky, Rick (Creador/Productor ejecutivo) (1982-1986). *T.J. Hooker*. EEUU: ABC/CBS.

James, Ed (Creador/Productor ejecutivo) (1954-1960). *Father Knows Best*. EEUU: CBS.

Johnson, Kenneth (Creador/Productor ejecutivo) (1974-1978). *El hombre de los seis millones de dolares (Six Million Dollar Man)* EEUU: Universal Television.

Johnson, Kenneth (Creador/Productor ejecutivo) (1983- 1985). *V*. EEUU: NBC.

Johnson, Lamont (Creador/Productor ejecutivo) (1955-1958). *NBC Matinee Theater*. EEUU: NBC.

Judge, Mike (Creador/Productor ejecutivo) (1993-2011). *Beavis and Butt-head*. EEUU: MTV.

Judge, Mike y Daniels, Greg (Creador/Productor ejecutivo) (1997-2009). *King of the Hill*. EEUU: Fox.

Kelley, David E. (Creador/Productor ejecutivo) (2004-2008). *Boston Legal*. EEUU: ABC.

Kinberg, Simon, Beck, Carrie y Filoni, Dave (Creadores/Productores ejecutivos) (2014-presente). *Star Wars Rebels*. EEUU: Disney XD.

- Kring, Tim (Creador/Productor ejecutivo) (2006-2010). *Héroes (Heroes)*. EEUU: NBC.
- Kripke, Eric (Creador/Productor ejecutivo) (2005-). *Sobrenatural (Supernatural)*. EEUU: WB.
- Langley, John y Barbour, Malcolm (Creadores/Productores ejecutivos) (1989-). *Cops*. EEUU: 20th Century Fox Television.
- Larson, Glen A. (Creador/Productor ejecutivo) (1982-1986). *El coche fantástico (Knight Rider)*. EEUU: NBC.
- Larson, Glen A. y Moore, Ronald D. (Creadores/Productores ejecutivos) (2003-2010). *Battlestar Galactica*. EEUU: SyFy.
- Layton, Joe (Creador/Productor ejecutivo) (1978). *The Star Wars Holiday Special*. EEUU: CBS.
- Lewald, Eric y Maliani, Michael (Creadores/Productores ejecutivos) (2002-2003). *Stargate Infinity*. EEUU: FOX.
- Lloyd Baumes, Wilfred (Creador/Productor ejecutivo) (1977-1986). *Vacaciones en el mar (The Love Boat)*. EEUU: ABC.
- Lorre, Chuck y Prady, Bill (Creadores/Productores ejecutivos) (2007-). *The Big Bang Theory*. EEUU: CBS.
- Lucas, George (Creador/Productor ejecutivo) (2008-2015). *Star Wars: The Clone Wars*. EEUU: Cartoon Network.
- Lumet, Sidney (Creador/Productor ejecutivo) (1959-1961). *The Play of the Week*. EEUU: WNTA-TV.
- MacFarlane, Seth y, Zuckerman David (Creadores/Productores ejecutivos) (1999-presente). *Family Guy*. EEUU: Fox.
- Moser, James E. (Creador/Productor ejecutivo) (1964-1965). *Slattery's People*. EEUU: CBS.
- Murphy, Kevin; O'Bannon, Rockne S. y Taylor, Michael (Creadores/Productores ejecutivos) (2013-presente). *Defiance*. EEUU: SyFy.

Newman, Sydney (Creador/Productor ejecutivo) (2005-). *Doctor Who*. Reino Unido: BBC.

Parker, Trey y Stone, Matt (Creadores/Productores ejecutivos) (1997-). *South Park*. EEUU: Comedy Central.

Rees, Peter (Creador/Productor ejecutivo) (2003-presente). *Mythbusters*. EEUU: Discovery Channel.

Roddenberry, Gene (Creador/Productor ejecutivo) (1966-1969). *Star Trek: The Original Series*. EEUU: NBC.

Roddenberry, Gene (Creador/Productor ejecutivo) (1973-1974). *Star Trek: The Animated Series*. EEUU: NBC.

Roddenberry, Gene (Creador/Productor ejecutivo) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.

Rolfe, Sam (Creador/Productor ejecutivo) (1964-1968). *El agente de CIPOL (The Man from U.N.C.L.E.)*. EEUU: NBC.

Ruegger, Tom (Creador/Productor ejecutivo) (1993-1998). *Animaniacs*. EEUU: Fox Kids.

Schott, Dale (Creador/Productor ejecutivo) (1985-1987). *Ewoks*. EEUU: ABC.

Schulian, John, Stewart, R.J. y Tapert, Rob (Creadores/Productores ejecutivos) (1995-2001). *Xena, la princesa guerrera (Xena: Warrior Princess)*. EEUU: Sindicación.

Straczynski, J. Michael (Creador/Productor ejecutivo) (1994-1998). *Babylon 5*. EEUU: Warner Bros Television.

Swift, David (Creador/Productor ejecutivo) (1952-1955). *Mister Peeper*. EEUU: NBC.

Tewksbury, Peter (Creador/Productor ejecutivo) (1962). *It's a Man's World*. EEUU: NBC.

Torikka, Timo (Creador/Productor ejecutivo) (1993). *Hobitit* (1993). Finlandia: Ryhmäteatteri.

VVAA (1999-2012). *50 por 15, ¿Quién quiere ser millonario?*. España: Telecinco, Antena 3 y LaSexta.

Whedon, Joss (Creador/Productor ejecutivo) (1997-2003). *Buffy, Cazavampiros (Buffy, The Vampire Slayer)*EEUU: FOX.

Capítulos de series de Televisión.

Armen, Margaret (Guionista), Taylor, Jud (Director) (1968). The Paradise Syndrome. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.

Bixby, Jerome (Guionista), Daniels, Marc (Director) (1967). Mirror, Mirror. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.

Bixby, Jerome (Guionista), Golden, Murray (Director) (1969). Requiem for Metuselah. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.

Black, John D.F. (Guionista), Daniels, Marc (Director) (1966). Naked Time. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.

Braga, Brannon (Guionista), Allen, Corey (Director) (1991). The Game. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.

Coon, Gene L. (Guionista), Pevney, Joseph (Director) (1967). Arena. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.

Dolinsky, Meyer (Guionista), Alexander, David (Director) (1968). Plato's Stepchildren. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.

Ellison, Harlan (Guionista), Pevney, Joseph (Director) (1967). The City on the Edge of Forever. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.

Erwin, Lee (Guionista), Wallerstein, Herb (Director) (1969). Whom Gods Destroy. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.

- Espenson, Jane (Guionista), Contner, James A. (Director) (2000). The Replacement. En Whedon, Joss (Creador) (1997-2003). *Buffy, Cazavampiros (Buffy, The Vampire Slayer)* EEUU: FOX.
- Fontana, D.C. (Guionista), Dobkin, Lawrence (Director) (1966). Charlie X. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Gerrold, David (Guionista), Pevney, Joseph (Director) (1967). The Trouble with Tribbles. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Harmon, David P. (Guionista), Komack, James (Director) (1968). A Piece of the Action. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Lane, Brian Alan (Guionista), Bowman, Rob (Director) (1989). Elementary, Dear Data. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.
- Lucas, John Meredyth (Guionista), Lucas, John Meredyth (Director) (1968). Elaan of Troyius. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Lucas, John Meredyth (Guionista), McEveety, Vincent (Director) (1968). Patterns of Force. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Matheson, Richard (Guionista), Penn, Leo (Director) (1966). The Enemy Within. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Menosky, Joe (Guionista), Bole, Cliff (Director) (1994). Emergence. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.
- Menosky, Joe (Guionista), Kolbe, Winrich (Director) (1991). Darmok. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.
- Moore, Ronald D. (Guionista), Kolbe, Winrich (Director) (1989). The Bonding. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.

- Peeples, Samuel A. (Guionista), Goldstone, James (Director) (1966). Where no Man has Gone Before. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Piller, Michael (Guionista), Bole, Cliff (Director) (1990). The Best of Both Worlds Part I. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.
- Piller, Michael (Guionista), Bole, Cliff (Director) (1990). The Best of Both Worlds Part II. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.
- Ralston, Gilbert (Guionista), Daniels, Marc (Director) (1967). Who Mourns for Adonais?. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Roddenberry, Gene (Guionista), Daniels, Marc (Director) (1966). The Menagerie, Part I. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Roddenberry, Gene (Guionista), Daniels, Marc (Director) (1966). The Menagerie, Part II. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Schneider, Paul (Guionista), McEveety, Vincent (Director) (1966). Balance of Terror. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Singer, Arthur H. (Guionista), Wallerstein, Herb (Director) (1969). Turnabout Intruder. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Spinrad, Norman (Guionista), Daniels, Marc (Director) (1967). Doomsday Machine. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Sturgeon, Theodore (Guionista), Pevney, Joseph (Director) (1967). Amok Time. En Roddenberry, Gene (creador) *Star Trek*. EEUU, NBC.
- Tormé, Tracy (Guionista), Scanlan, Joseph L. (Director) (1988). The Big Goodbye. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.
- Zambrano, Jacqueline (Guionista), Shaw, Larry (Director) (1989). Loud as a Whisper. En Roddenberry, Gene (Creador) (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. EEUU: Sindicación.

DVD's

Becker, Snowden y Sosin, Donald (Eds.) (2009). *Living room cinema: films from Home Movie Day. Vol. 1*. Los Ángeles: Center for Home Movies.

Barrios, Manuel (Creador/Productor ejecutivo) (2004): *Crònica d'una mirada: Historia del cinema independent 1960-1975*. Barcelona: Televisió de Catalunya/Editorial Mon diplomatic.

Fosselius, Ernie (Creador/Productor ejecutivo) (2009). *Hardware Wars – 30th Anniversary Special Edition*. California: Apprehensive Films.

Mullen, Daniel J. y Glut, Donald F. (Eds.) (2003). *I was a Teenage Moviemaker : Don Glut's Amateur Movies*. Burbank: Cinema epoch.

VVAA (2001). *Monsters Crash Pajama Party Spook Show Spectacular*. Seattle: Something Weird.

Cómics.

Aaron, Jason (Guion), Cassaday, John (Dibujo) (2015 -). *Star Wars*. Nueva York: Marvel.

Abnett, Dan y Edginton, Ian (Guion), Zircher, Patrick, Collins, Mike y Pulido, Javier (Dibujo) (1996-1998). *The Early Voyages*. Nueva York: Marvel.

Conway, Gerry (Guion), Kane, Gil (Dibujo) (1973). *The Amazing Spider-Man* #121–122 (Junio-Julio). Nueva York: Marvel.

Cooper, Christian (Guion), Renaud, Chris (Dibujo) (1996-1998). *Star Trek: Starfleet Academy*. Nueva York: Marvel.

Gillen, Kieron (Guion), Larroca, Salvador (Dibujo) (2015 -). *Star Wars: Darth Vader*. Nueva York: Marvel.

Miller, Frank (Guion y dibujo) (1986). *Batman: The Dark Knight Returns*. Nueva York: DC Comics.

Miller, Frank (Guion y dibujo) (1998). *300*. Milwaukee: Dark Horse Comics.

Soule, Charles (Guion), Maleev, Alex (Dibujo) (2015). *Star Wars: Lando*. Nueva York: Marvel.

Veitch, Tom (Guion), Kennedy, Cam (Dibujo) (1991-1992). *Star Wars: Dark Empire*. Milwaukie: Dark Horse Comics.

VVAA (1977-1986). *Star Wars*. Nueva York: Marvel.

VVAA (1998-2006). *Star Wars: Republic*. Milwaukie: Dark Horse Comics.

Wagner, John (Guion), Plunkett, Kilian (Dibujo) (1996). *Star Wars: Shadows of Empire*. Milwaukie: Dark Horse Comics.

Waid, Mark (Guion), Dodson, Terry (Dibujo) (2015). *Star Wars: Princess Leia*. Nueva York: Marvel.

Weisman, Greg (Guion), Larraz, Pepe (Dibujo) (2015-). *Star Wars: Kanan*. Nueva York: Marvel.

Multimedia, videojuegos y juegos de mesa.

Attack Wing (2013). Andrew Parks & Christopher Guild: WizKids.

Catan (1995). Klaus Teuber: Kosmos.

Los Sims (2000-) Maxis

Minecraft (Versión 1.7.4, 2012). Mojang AB.

Monopoly (1935). Charles Darrow: Hasbro / Parker.

Second Life (2003-) Linden Lab.

Shadows of Empire (1996). LucasArts.

Shin Megami Tensei: Persona 3 (2006). Atlus.

Star Control (3DO).1990.

Star Trek (2013). Namco Bandai.

Star Trek Elite Force 2 (2003). Activision.

22.- Referencias bibliográficas.

Star Wars Episode I: Racer (1999). LucasArts.

Star Wars: Battlefront (2004). LucasArts.

Star Wars: Knights of the Old Republic (2003). LucasArts.

Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Siths Lords (2004). LucasArts.

Star Wars: Masters of Teräs Käsi (1997). LucasArts.

Star Wars: The Force Unleashed (2008). LucasArts.

Star Wars: The Force Unleashed II (2010). LucasArts.

Star Wars: the Old Republic (2011). LucasArts.

Starfleet Command 3 (2002). Activision.

The Empire Strikes Back (1982). Parker Bros.

TIE Fighter (1993). LucasArts.

Trivial Pursuit (1981). Scott Abbot y Chris Haney: Hasbro / Parker.

Webs.

Cifimad.- <http://www.cifimad.es/>

Club Star Trek de España.- <http://www.clubstartrek.es/>

Confessions of an Aca-Fan.- <http://henryjenkins.org/>

Cthulhulives.- <http://cthulhulives.org/Whisperer/castcrew.html>

<http://www.cthulhulives.org/HPLHSPress/TTORC.html>

Dark Resurrection.- <http://darkresurrection.com/it/>

Deltorocon 2014.- <http://deltorocon.com/>

El Marginado.- <http://www.elmarginado.com/orgullofrikil/>

El País.- <http://elpais.com/>

Fan film follies.- <http://www.fanfilmfollies.com/>

Fan films.net.- <http://www.fanfilms.net/>

Fan Lore.- http://fanlore.org/wiki/Main_Page

Fand Edit.org.- <http://www.fanedit.org/>

Fanfiction.net.- <http://www.fanfiction.net/>

Freakytown.- <http://www.freakytown.mypodcast.com/>

Gaylactic Network.- <http://www.gaylacticnetwork.org/>

Halo Recut.- <http://www.xbox.com/en-GB/halorecut>

Handcrafted Films.- <http://handcraftedfilms.com/>

Hidden Frontier Productions.- <http://www.hiddenfrontier.net/>

Internet Movie Data Base.- <http://www.imdb.com/>

Jaeger Con 2013.- <http://jaegercon.tumblr.com/>

Jedi Church.- <http://www.jedichurch.org/>

Loling at Lucy.- <https://www.facebook.com/lolingatlucy>

Lores del Sith.- http://www.loresdelsith.net/biblioteca/ue/c_index.htm

Los Episode Festival.- <http://www.lostepisodefest.com/2015/index.html>

Memory Alpha.- <http://memory-alpha.org>

Net Culture.- https://w2.eff.org/Net_culture/net.history.txt

Orgullo Friki.- <http://www.orgullofriki.com/25mayo/>

Oxford English Dictionary.- <http://www.oed.com/>

Real Academia de la Lengua.- <http://www.rae.es/rae.html>

Rob Scharb.- <http://www.robschrab.com/>

Roddenberry.- <http://www.rodtenberry.com/>

Ryan vs. Dorkman.- <http://www.ryanvsdorkman.com/>

Social Technographics Defined 2010.- <http://empowered.forrester.com/ladder2010/>

Star Trek Continues.- <http://www.startrekcontinues.com/>

Star Trek PhaseII/New Voyages.- <http://www.startreknewvoyages.com/>

Star Trek Renegades.- <http://starttrekrenegades.com/>

22.- Referencias bibliográficas.

Star Trek Uncharted.- <http://www.startrekuncharted.com/>

Star Trek.- www.startrek.com

Star Wars Canon.- http://en.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_canon

Star Wars Uncut.-<http://www.starwarsuncut.com/>

Star Wars.- <http://www.starwars.com/>

Star Wars. The musical.- <http://www.infauxmedia.com/>

Star Wreck.- <http://www.starwreck.com/wp/>

Statistic Brain.- <http://www.statisticbrain.com/>

Temple of Jedi Order.- <https://www.templeofthejediorder.org/>

The Fanac Fan History Project.- <http://fanac.org/>

The Fans from UNCLE.- <http://www.manfromuncle.org>

The Force.- <http://www.theforce.net/>

The fuselage.- <http://www.thefuselage.com/>

The One Ring.- <http://www.theonering.net/>

The Walt Disney Company.- <https://thewaltdisneycompany.com/>

Total Recut.- <http://www.totalrecut.com/>

Transformative Works and Cultures.-
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc>

TvObscurities.- <http://www.tvobscurities.com/>

Vidertips.- <http://viddertips.tumblr.com/terms>

Vimeo.- <https://vimeo.com/>

WeekendTrek.- <http://www.weekendtrek.es/>

Wikipedia.- <http://es.wikipedia.org>

Wizrocklopedia.- <http://wizrocklopedia.com>

Wookieepedia.- http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page

YouTube.- <https://www.youtube.com/?hl=es&gl=ES>

23.- Fandomgrafía.

Este apartado está dedicado a los textos producidos por los fans. Debido a lo específico de los mismos se ha creado una bibliografía segregada de la general por motivos sistema de citación. En esta parte de la bibliografía se han seguido las recomendaciones para citar creaciones de los fans de la Organization for Transformative Works para ciencias sociales en. <https://transformativeworks.org/projects/how-to-cite-fan-works> [Consulta 15.06.2015].

Sin embargo, a diferencia de otras prácticas del *fandom*, no se ha desarrollado un sistema de citación para los *fan films*, por lo que se propone el que sigue a continuación:

Director (año). *Título* [texto primario del que es derivado]. Plataforma en la que se puede encontrar. Fecha desde la cual está disponible. Vínculo.

No obstante, no siempre todos los datos están disponibles, en cuyo caso se ha codificado de la siguiente manera:

- A.D. Autor Desconocido.
- S.F. Sin Fecha.
- ? . Cuando el dato dado no es seguro.
- Circa. Alrededor o cerca de la fecha indicada.
- Actualmente no disponible. Cuando no hay acceso al visionado del *fan film* en cuestión.

Fan films.

A.D. (1973). *The First Silent Star Trek Movie* [Star Trek]. YouTube. 13/09/2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=RXjg1E4uvaM>

- A.D. (1974). *Star Trek: Is There in Brandy any Beauty?* [*Star Trek*]. YouTube. 13/09/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=b0rILmdf-o8>
- A.D. (1975) *Star Trek: the Trouble with the Walnuts* [*Star Trek*]. YouTube. 14/09/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=J228uUOLOYQ>
- A.D. (1977). *Star Trek 1977* [*Star Trek*]. YouTube. 09/08/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=9CFINspQn5g>
- A.D. (1991) *Star Wars "A New Hope"* [*Star Wars*]. YouTube. 31/12/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=oRWffch1b-o>
- A.D. (2007). *The Ultimate Fan Film* [*Star Wars*]. Actualmente no disponible.
- A.D. (2009). *Star Track: The Metric System* [*Star Trek*]. Vimeo. 14/04/2009. <https://vimeo.com/4159548>
- A.D. (2010). *The Palantir* [Tierra Media]. YouTube. 03/01/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=bSMdWSEUvYc>
- A.D. (2012). *The Silmarillion: Arda – A World is Rising* [Tierra Media]. YouTube. 28/11/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=pdAtvC7hr4M>
- A.D. (2014) *Batman and The Justice League Save the World!* [*Batman*]. YouTube. 24/10/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=oSCGy1BQUMc>
- A.D. (circa 1927). *London After Midnight* [*London After Midnight*]. Disponible en el DVD *Monsters Crash Pajama Party Spook Show Spectacular*. 2001.
- A.D. (S.F.). *Early Trek fanfilm* [*Star Trek*]. YouTube. 03/08/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=FmA4k34wxMM>
- A.D. (S.F.). *Star Trash* [*Star Trek*]. Actualmente no disponible.
- A.D. (S.F.). *Star Wars Figure Edition* [*Star Wars*]. Actualmente no disponible.
- Ace Cosplay (2015). *Day in the Life of a Stormtrooper* [*Star Wars*]. YouTube. 18/04/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=Kz3FeSDWxvI>
- Airisto, Rudi (1997). *Star Wreck V: Lost Contact* [*Star Trek*]. YouTube. 14/07/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=1GZ1vyJkcTM>

- Albright, Trey (2011). *Solo Forever* [Star Wars]. YouTube. 23/06/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZABVI8suv30>
- Allen, Christopher (2006). *Star Trek vs. Batman* [Batman/Star Trek]. YouTube. Lista de reproducción 08/03/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=5wjdB4VdnQ&list=PLPre3XA1zHYYpBbk6qLEDoRGzGxIq5oy->
- Allen, Jeff (2003). *Trooper Clerks* [Star Wars]. YouTube. 08/05/2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=KbLG0InW6Vw>
- Amusement Park Recording Studio (2009). *Lord of The Rings, Abridged* [Tierra Media]. YouTube. 22/12/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=5d0Wf7TOk04>
- Andrews, L.O. y Laurence, Henry (2007). *Star Trek: The Mego Picture* [Star Trek]. YouTube. 29/09/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=KvuCaTPWPmA>
- Andrews, L.O. y Laurence, Henry (2008). *Star Trek: The Mego Picture* [Star Trek]. YouTube. 22/05/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=6DbKJ-eh6z0>
- Aschenbrenner, Christian y Dichtl, Wolfgang (2014). *Star Trek: Cataja* [Star Trek]. YouTube. Capítulo 1 03/05/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=kBE-jcDWSs8>
- Asid, Ayaz y Bracewell, Ted (2001). *Park Wars: The Little Menace* [Star Wars]. YouTube. 14/08/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=d8EiO1cyiTo>
- Austeen, James (2011). *The Tentacle Trap* [Star Wars]. YouTube. 05/06/2011.
https://www.youtube.com/watch?v=r7gWYc_-O0Q
- Bagshaw, Matt (2001). *Christmas Tauntauns* [Star Wars]. YouTube. 29/11/2010.
<https://www.youtube.com/watch?v=bn3PpRmcIJg>
- Barlow, Hannah (2013). *In the forest of Tom Bombadil* [Tierra Media]. YouTube. 17/12/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=i95mdzDuTvc>
- Barnes, Wayne (2005). *Anakin Dynamite* [Star Wars]. YouTube. 08/09/2010.
<https://www.youtube.com/watch?v=2b2L-b8Ckp0>

Barstow, Robin (1936). *Tarzan and the Rocky Gorge* [*Tarzan*]. Disponible en el DVD *Living room cinema: films from Home Movie Day*. Vol. . 2009.

Bartlett, Sean (2005). *Grape Scented* [*Star Wars*]. YouTube. 27/06/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=SKcBrocnKII>

Bates, Stephen (1979-1980). *City on the Edge of Yarra* [*Star Trek*]. YouTube. 03/08/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=Lo2HBKM1OSA>

Baudais, Tod y LaChapelle, Jesse (2006). *Commander Rob* [*Star Trek*]. YouTube. Primer video 08/09/2006. <https://www.youtube.com/user/todbaudais/videos>

Baumgarten, Gabor (2015). *Middle Earth Saga* [Tierra Media]. YouTube. 02/02/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=hjKbKy0od54>

Beltran, Alejandro (2005). *Vader Extinción* [*Star Wars*]. YouTube. 28/06/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=RzP10z3S93c>

Bergeron, Ben (2014). *Spectacular Spider Man Fan Series Episode 3: Kraven The Hunter* [*Spider-Man*]. YouTube. 05/04/2014.
https://www.youtube.com/watch?v=a8zSpI6M_OA

Bernard, Eric (1992). *Star Trek: Le Juge*. [*Star Trek*]. YouTube. 13/07/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=eopZETUEDpc>

Bertocci, Adam (2003). *Run Leia Run* [*Star Wars*]. Disponible para descarga en <http://www.theforce.net/fanfilms/animation/runleiarun/>

Bertucci, Adam (2008). *Brooklyn Force* [*Star Wars*]. YouTube. 30/06/2012.
https://www.youtube.com/watch?v=KXisrI_9Qk

Binninger, Art (1974) *Star Trix I* [*Star Trek*]. YouTube. 25/10/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=rdddsaqNQMQ>

Binninger, Art (1974) *Star Trix II: A Snatch in Time* [*Star Trek*]. YouTube. 30/12/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=3vGfKTuC4bU>

Binninger, Art (1975) *Star Trix III* [*Star Trek*]. YouTube. 05/01/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=bQaWQ1MI2OA>

- Binninger, Art (1986). *Star Trix: The Flick* [Star Trek]. YouTube. 04/05/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=KM1Cktb94GM>
- Blackburn, Mathew (2010). *Star Trek: Survivor* [Star Trek]. YouTube. 26/07/2010.
<https://www.youtube.com/watch?v=v60Uh3ugqv4>
- Bogaty, Anton (2007). *IG-88: The Dancing Robot* [Star Wars]. YouTube. 28/06/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=eRSRzS98shI>
- Boles, Travis (2007). *Six in the Morning* [Star Wars]. YouTube. 01/12/2007.
<https://www.youtube.com/watch?v=nfUgbkXHTXM>
- Bookman, Randolph y Santos, Gerry (2007). *Forced Alliance* [Star Wars]. YouTube. 20/07/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=Gb3vLrcIqJQ>
- Bouchard, Chris (2009). *The Hunt for Gollum* [Tierra Media]. YouTube. 08/05/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU>
- Bowyer, Andrew (2004). *Carbonite Confussion* [Star Wars]. YouTube. 20/01/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=tECgz7tDXMc>
- Brannery, Sean (2011). *The Whisperer in Darkness* [Mitos de Cthulhu]. YouTube. 14/03/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=d-jWYCBFMnc>
- Brent and Blake Coussins (2008). *Chronicals of Young Skywalker* [Star Wars]. YouTube. 17/07/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=3TVkJ32Ubgo>
- Bridges, Brandon (2010-2014). *The Warp Trilogy* [Star Trek]. YouTube. Lista de reproducción 12/08/2012.
https://www.youtube.com/watch?v=sGZDwzphAbQ&list=PL6pBipS_gyhuKovYKZsWuk8cag_jgUKpa
- Burfitt, Kevin y Abbott, Myles (1990). *StarLego* [Star Wars]. Disponible para descarga en <http://www.torps.com/starlego.html>.
- Cabreros, Ron (2002). *Li'l Jedi* [Star Wars]. YouTube. 25/08/2006.
<https://www.youtube.com/watch?v=aqZVMIJai4g>
- Callies, Tadd, Hahn, Scott, Seaburn, Eric y Stay, Dennis (2000). *PA Wars* [Star Wars]. YouTube. 28/06/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=E7R32EGi0N4>

- Callies, Tadd, Hahn, Scott, Seaburn, Eric y Stay, Dennis (2000). *PA Wars: The Duel of the Fakes* [Star Wars]. YouTube. 28/06/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=E7R32EGION4>
- Calvert, Laurie (1998). *Classic Star Trek: The Brave and The Valiant* [Star Trek]. YouTube. 02/12/2009. https://www.youtube.com/watch?v=Q12B_uoiUUs
- Calvert, Laurie (1998). *Classic Star Trek: The Intrepid* [Star Trek]. YouTube. 28/11/2011. https://www.youtube.com/watch?v=tyPHc_ErBzo
- Camp, Ryan (2005). *Journey to the Ring – A LOTR FF* [Tierra Media]. YouTube. 31/01/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=IzaQLl7B-OA>
- Capone, Jeff (2006). *Star Sports: Episode M – Theatrical Trailer* [Star Wars]. YouTube. 01/09/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=rzaQLJaEFNc>
- Carlough, Will (2008). *Paraphrase Theater: Tarkin 'n Friends* [Star Wars]. YouTube. 14/10/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=zqom8shV9ds>
- Carrizo-Ortiz, Inti (2008). *Reinassance (Redux)* [Star Wars]. YouTube. 30/05/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=lBUN8wwJurM>
- Caves, (Rob 2000). *Enemy Unknown, Part 1 de Hidden Frontier* [Star Trek]. YouTube. 30/11/2014. https://www.youtube.com/watch?v=car-c3_dKUM
- Caves, Rob (2000-2007). *Hidden Frontier* [Star Trek]. Vimeo. Canal abierto en 2008. <https://vimeo.com/hiddenfrontier>
- Caves, Rob (2000-2007). *Star Trek: Hidden Frontier* [Star Trek]. YouTube. Lista de reproducción 05/04/2008. <https://www.youtube.com/user/HiddenFrontier/featured>
- Caves, Rob (2007). *Its Hour Come Round At Last de Hidden Frontier* [Star Trek]. YouTube. 26/04/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=i-rYTomoyRg>
- Caves, Rob (2007-2011). *Star Trek: Odissey* [Star Trek]. YouTube. Lista de reproducción 29/04/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=N3ds-nR0SC8&list=PLXxnKiLz6YebuDhwwR1FIMXvLr9pMQqxp>

- Caves, Rob (2008). *Star Trek: Federation One* [Star Trek]. YouTube. Lista de reproducción 28/05/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=rAsI-b5zqj4&list=PLWOBXoUepOCi1Z7uQLxHM-g1ym7os5vTT>
- Caves, Rob (2008-2011) *Star Trek: Diplomatic Relations* [Star Trek]. Disponible para descarga en <http://www.hiddenfrontier.net/productions/dr/>
- Caves, Rob (2008-2011). *Star Trek: The Helena Chronicles* [Star Trek]. YouTube. Lista de reproducción 01/05/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=aC9aUrFDQ9Q&list=PLCwxB4SWCG1d3PvDtqxzOuzb9G6T4HOIE>
- Caves, Rob y Willcocks, Janice (1999-2000). *Voyages of the USS Los Angeles* [Star Trek]. Vimeo. Canal abierto en 2009. <https://vimeo.com/ussangeles>
- Cioletti, Jeff y Tambone, Lou (2003). *Silent but Deadly 2* [Star Wars]. YouTube. 17/05/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=ifd79MUhYe8>
- Clutch (2010). *Makazie One* [Star Wars]. YouTube. 08/12/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=K0jxApxU7rs>
- Collora, Sandy (2003). *Batman: Dead End* [Batman]. YouTube. 17/07/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=MOB13T6Zmh8>
- Collora, Sandy (2004). *World's Finest* [Superman/Batman]. YouTube. 08/01/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=t3oN3EJcfwE>
- Corn Pone Flicks (S.F.). *The empire Strikes Back by George Lucas, Age 9* [Star Wars]. YouTube. 04/09/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=9fPaBlVm2BY>
- Cosentino, John (1974). *Paragon's Paragon* [Star Trek]. YouTube. 06/04/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=B2BW1G4K8B4>
- Craddock, Brian (2009). *Hellraiser: Masala Nightmares* [Hellraiser]. YouTube. 29/07/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=Qfedj7hjCLA>
- Curtis, Barry (2005). *For the Love of the Film* [Star Wars]. YouTube. 03/01/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=JjSVsQk03Qw>

- Daley, Brian James (1998). *Trailer Trek: an Unauthorized Parody* [Star Trek]. YouTube. 06/03/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=b7iyi1Hu1B8>
- DCal, John (1967). *Star Trek: The 8mm Movie* [Star Trek]. YouTube. 21/05/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=LmxlTh63-0c>
- Dcaire, Michael (2001). *Doomsday Machine* [Star Trek]. YouTube. 19/05/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=GDyoi2iVF8A>
- DeRuvo, James y Mason, Dave (2003). *Piracy of the Noble de Hidden Frontier* [Star Trek]. YouTube. 11/09/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=LO-aPfhKRA>
- Directores varios (2009-2015) *Project: Potemkin* [Star Trek]. YouTube. Canal abierto desde 27/03/2010. <https://www.youtube.com/user/Potemkin1711/videos>
- Dix, Justin (1999). *Bounty Trail* [Star Wars]. YouTube. 03/01/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=87R8Ax9mYQI>
- Dowers, Paul (2012). *Idiots in the Shire* [Tierra Media]. YouTube. 30/09/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=qGIXscpwnwQ>
- Dowers, Paul (2013). *The Nabbit* [Tierra Media]. YouTube. 28/03/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=NaGYi52qTCg>
- Downey, Dustin (2013). *Lego: LOTR – The Third Age* [Tierra Media]. YouTube. 27/01/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=pkaTmlJ4wJM>
- Dunklin, Douglas (2007). *The Peril to the Shire* [Tierra Media]. YouTube. 16/07/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=OuHdrBnkkFQ>
- Dutton, David (2015). *Jurassic Park - 8 Bit Cinema* [Jurassic Park]. YouTube. 09/06/2015- <https://www.youtube.com/watch?v=g4gBXXWwi7w>
- Edwards, Alfredo (2014). *LOTR – The Two Towers* [Tierra Media]. YouTube. 08/07/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=PLjXDjMzdF0>
- Eimmerman, Jim (2015). *Force-Full Imagination* [Star Wars]. YouTube. 30/05/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=XTLcZvAyiWM>

- Emshwiller, Peter (1969). *JR. Star Trek* [*Star Trek*]. YouTube. 24/06/2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=kK9hXWpckdY>
- Evans, Calvin (2015). *The Good, the Bad and the Ugly* [*Star Wars*]. YouTube.
20/07/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=UkNHcNvCacU>
- Farinas, Mark (2009). *Klingon Propaganda* [*Star Trek*]. YouTube. 30/10/2009.
https://www.youtube.com/watch?v=P9sFyY9LN0M&feature=iv&src_vid=Z6zDg0dKyGE&annotation_id=annotation_473147
- Felux, Shane (2005). *Revelations* [*Star Wars*]. YouTube. 13/02/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=TDxZkHCq4Tk>
- Felux, Shane (2006). *Pitching Lucas* [*Star Wars*]. YouTube. 21/02/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=mVtkr5GDrTo>
- Fiorella, John (2004). *Grayson* [*Batman*]. YouTube. 21/11/2006.
<https://www.youtube.com/watch?v=XiZuvJ48MZ0>
- Fiorini, Andrew (2014). *LOTR FF – Two Towers* [Tierra Media]. YouTube.
06/07/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=1lcBuoDTZ2c>
- Fortune, Josh (2012). *Ranger* [Tierra Media]. YouTube. 23/03/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=zf3Kit2V0CI>
- Fosselius, Ernie (1977). *Hardware Wars* [*Star Wars*]. Disponible en el DVD *Hardware Wars – 30th Anniversary Special Edition*. 2009.
- Fournier, Joe (2002). *Jar Jar's Walking Papers* [*Star Wars*]. YouTube. 15/04/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=-F50TO42zA>
- Fox, Sammy (1926). *Anderson Own Gang Comedy*. [*Our Gang*]. YouTube. 13/08/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=vNrzcuiP0qc>
- Franco, Gilheme de (2008). *The Hobbit* [Tierra Media]. YouTube. 21/05/2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=w-BOZY-GiwQ>
- Gaither, James (1986). *Star Trek: Springes to Catch Woodcocks* [*Star Trek*]. YouTube.
13/10/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=esVSHRy69Fk>

- Galanter, Dave (2012). Going Boldly de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [Star Trek]. YouTube. 14/08/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=RIgaaNfhYY>
- Gatrell, Lee y Torwalt, Scott (2007-2015). *Star Trek: Romulan Wars* [Star Trek]. YouTube. 08/02/2012. https://www.youtube.com/watch?v=WryHWtn28xU&list=PL193B5PJ4QRMPJc46RtSYE_WGy7P-8kPd
- Gerrold, David (2008). Blood and Fire, Part I de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [Star Trek]. YouTube. 21/04/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=QtifyhPScCw>
- Gerrold, David (2009). Blood and Fire, Part II de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [Star Trek]. YouTube. 16/03/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=c-LbNN-7Pbc>
- Gibb, Tyler (2015). *James Bond: In Service of Nothing* (Storyboard Animado) [James Bond]. YouTube. 05/03/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=-wOhtAtastk>
- Gibson, Fergle (2007-2016). *Max Payne and Redemption*. [Max Payne]. YouTube. Tráiler. 11/06/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=nZF2ApxX2eE>
- Gills?, Patrick (1981). *Beer Wars* [Star Wars]. YouTube. 28/07/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=QLc32AQZwUM>
- Gimenez, Franck (2013). *Beren & Lúthien* [Tierra Media]. YouTube. 22/05/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=DxTQuqvfhZM>
- Glasser, Ray (1971). *Star Trek: Legacy of the Past* [Star Trek]. YouTube. 09/10/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=tkIuPmSye3Y>
- Goodrich, Erik (2006). Center Seat de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [Star Trek]. YouTube. 19/02/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=gMDtjSobpUU>
- Goodrich, Erik (2011) No Win Scenario de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [Star Trek]. YouTube. 05/10/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=naphHYyqgzjk>
- Gosset, Christian (2014). *Prelude to Axanar* [Star Trek]. YouTube. 15/08/2014. https://www.youtube.com/watch?v=1W1_8IV8uhA
- Gramer, William (2006). *Blue Milk* [Star Wars]. YouTube. 03/10/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=VhtQX8E8jwM>

- Grau, Eduard (1994). *Astar Wors* [*Star Wars*]. YouTube. 18/11/2006.
<https://www.youtube.com/watch?v=Gr7rdKaKcZU>
- Green, Adam (2009). *Saber* [*Star Wars*]. YouTube. [Star Wars]. YouTube. 06/04/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=NVV9q4rESPg>
- Green, Nie (2014). *Tolkien's Road* [Tierra Media]. YouTube. 09/11/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=KTCc6Z3dAZI>
- Gschwind, Fabienne (2012). *Star Wreck 2π: Full Twist, now!* [*Star Wreck*]. YouTube. 30/01/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=b1fkMuMDqXI>
- Gunay, Okan (2009). *Star Spoof Voyager Cartoon* [*Star Trek*]. YouTube. 27/02/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=wpEa2ZQy3QU>
- Gustafson, Jordan y Cody (2015). *Bounty Buddies* [*Star Wars*]. YouTube. 04/05/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=IFIW9FeR5bk>
- Gyromatic3000 (2012). *The Mines of Moria – The Battle of Balin's Tomb* [Tierra Media]. YouTube. 30/10/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=bEBsv5HXd5A>
- Haggard, Rocky (2010). *Green Lantern Fan Movie: Hammer Demo* [*Green Lantern*]. YouTube. 28/10/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=0rbGtmAx9Bw>
- Haley, Matthew (2011). *Blackstar Warrior* [*Star Wars*]. YouTube. 01/07/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=arSvw1EVTGQ>
- Hallam, Nick (2002). *Broken Allegiance* [*Star Wars*]. YouTube. 29/06/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=SLAoIc4H52w>
- Hamer, Ben y Straub, Peter (1994). *Star Trek: The Lego Generation* [*Star Trek*]. YouTube. 04/11/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=sJuJ4sLUyn4>
- Hampton, Rob (1978). *Teeth* [Tiburón]. Youtube con el título *JAWS by 70's Kids* 17/07/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=XI2KZMKIMDc>
- Hampton, Rob (S.F.). *King Kong* [*King Kong*]. Youtube con el título *KING KONG by 70's Kids* 21/06/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=NTUFVsZtFNI>

Hampton, Rob (S.F.). *Star Trek* [*Star Trek*]. Youtube con el título *STAR TREK by 70's Kids* 05/04/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=Tvd9B2iMmfc>

Hampton, Rob (S.F.). *Starbeast* [*Alien*]. Youtube con el título *ALIEN by 70's Kids* 14/12/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=vhUL3jF1emY>

Hanel, Chris y Phelan, Stephen (2002). *The Formula* [*Star Wars*]. Disponible para descarga en <http://www.theforce.net/fanfilms/shortfilms/theformula/>

Hann, Daren (2012-2014). *Star Trek: Reliant* [*Star Trek*]. YouTube. Canal abierto desde 2709/04/2012. <https://www.youtube.com/user/StartrekReliant/videos>

Hassel, Alex (2007). *Star Trek Marooned* [*Star Trek*]. YouTube. 20/12/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=q0zicnlYeuc>

Hawkeye, Sam (2013). *Broken Bow* [Tierra Media]. YouTube. 01/08/2014. https://www.youtube.com/watch?v=Rkn_rRuEBHQ

Haynes, Peter (2005). *Almost Back There and Again* [Tierra Media]. YouTube. 13/12/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=Fqur4yRna6c>

Hessey96 y bbboy 1997 (2012). *The Hobbit* [Tierra Media]. YouTube. 18/09/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=Ue7cGbNJQIM>

Hiert, Robin (2007-2014). *Dark Armada* [*Star Trek*]. YouTube. 06/09/2009. http://www.darkarmada.nl/?page_id=20

Higgins, Julian (2012). *Todd of The Rings* [Tierra Media]. YouTube. 28/04/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=62-qkUksmNY>

Hildebrand, Mark (2007). For Want of a Nail de *Starship Farragut* [*Star Trek*]. YouTube. 27/11/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=FIX1X6xE5uU&list=PLB10FCD46FEB7C33E>

Hildebrand, Mark (2008). A Rock and a Hard Place de *Starship Farragut* [*Star Trek*]. YouTube. 05/05/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=d1f6Jjhx12Q>

Hildebrand, Mark (2008). Just Passing Through de *Starship Farragut* [*Star Trek*]. YouTube. 13/07/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=YKI26MaRN4E>

- Hildebrand, Mark (2013). *Night Shift* de *Starship Farragut* [*Star Trek*]. Vimeo. 17/02/2013. <https://vimeo.com/59870164>
- Hill, David W. (2009-2015). *Star Trek: Henglaar, M.D Relations* [*Star Trek*]. Disponible para descarga en <http://www.hiddenfrontier.net/productions/hmd/>
- Hilleary, Eric, Pata, Nathan y Max, Dave (2005). *I.M.P.S.: The Relentless* [*Star Wars*]. YouTube. 09/01/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=JUBmYfAF2i4>
- Hiltz, Gregory (2002). *SW Project* [*Star Wars*]. YouTube. 16/02/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=xkY3olFTr0g>
- Hirvikorpi, Toni (2001). *Star Wreck Asskicker* [*Star Wreck*]. YouTube. 10/02/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=PV5ZPDAYOA4>
- Hoenscheid?, Jens (1998). *Star Trek: Shadowplay* [*Star Trek*]. YouTube. 11/01/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=eh4v98Ez-b8>
- Holterda, Gus (1995). *A Ship Called Ship* [*Star Trek*]. YouTube. 14/06/2012. https://www.youtube.com/watch?v=W0ryfs_ZANE
- Holland, Andrew J. (1996). *The Return* [*Star Trek*]. YouTube. 02/04/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=NO8uchBTTnI>
- Horn, Mike (2007). *Death Star Over San Francisco* [*Star Wars*]. YouTube. 15/09/2008. https://www.youtube.com/watch?v=AfqDVP_0O0c
- Hosea, Robert (2013). *PEZ Trek Theater: The Sporg* [*Star Trek*]. YouTube. 12/06/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=8iZSqodOGJg>
- Howard, Derek y Souiedan, Racan (2008). *Chains of Betrayal* [*Star Trek*]. YouTube. 15/11/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=BR3brXthcxc&feature=Playlist&p=197A7A0BB284C646&index=0>
- Hudgens, John E. (2000). *Crazy Watto* [*Star Wars*]. YouTube. 18/06/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=EHQYsiDJfdQ>
- Hudgens, John E. (2002-2003). *The Jedi Hunter* [*Star Wars*]. YouTube. 06/08/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=8ffeLRuKCI0>

- Hudgens, John E. (2005). *Sith Apprentice* [Star Wars]. YouTube. 29/07/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=r2vIroE-1ZU>
- Hutchins, Chris (1992). *Star Trek: USS Proxima* [Star Trek]. YouTube. 09/09/2008. https://www.youtube.com/watch?v=HIujBkw_x3I
- Infinity is a big number (2010). *Star Trek: The Quasi Mechanima Series* [Star Trek]. YouTube. 10/04/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=pPdWBTs1gMg>
- Isacsson, James y Mills, Corie (2015). *White Armour* [Star Wars]. YouTube. 15/04/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=0XvX1vdvg1w>
- James, Geoffrey (2006). *Borg War* [Star Trek]. YouTube. 04/11/2006. <https://www.youtube.com/watch?v=GIQ3Mo94I5I&list=PLD5CA1F654C66B02C2C>
- Jansen, Simon (1997-2015). *Star Wars: ASCIMATION* [Star Wars]. Navegador Web. 1997. <http://www.ascimation.co.nz/#>
- Joanou, Phil (2012). *The Punisher: Dirty Laundry* [The Punisher]. YouTube. 15/07/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=bWpK0wsnitc>
- Johnson, Daniel (2003). *Dark Side Switch Campaign* [Star Wars]. YouTube. 04/12/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=RCtbi2UzdSU>
- Johnson, Jimm y Josh (2002-2014). *Starship Exeter* [Star Trek]. YouTube. Canal abierto el 15/10/2012. <https://www.youtube.com/user/TheStarshipExeter/videos>
- Johnson, Paul (2015). *Star Wars: TIE Fighter* [Star Wars]. YouTube. 24/03/2015. https://www.youtube.com/watch?v=PN_CP4SuoTU
- Johnson, Ryan K. (1988). *Star Trek: The Pepsi Generation* [Star Trek]. YouTube. 24/10/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=iadT8uL2GME>
- Jones, Oliver (2008). *The Empire Strikes Back in 60 Seconds* [Star Wars]. YouTube. 12/02/2008. https://www.youtube.com/watch?v=sfF_vmRIeD4
- Jongsma, Jim y John (1980). *Star Wars Remake* [Star Wars]. Facebook. 09/2014. <https://www.facebook.com/pages/Star-Wars-Remake-a-Jongsma-Baker-Film/248368618526622?sk=wall>

- Jonsen, Atte (2000). *Star Wreck 4 ½: Weak Performance* [Star Trek]. YouTube. 15/07/2008. https://www.youtube.com/watch?v=wF1PHMfW3_8
- Kafka, Jacob (2009). *Beagle* [Star Wars]. YouTube. 18/09/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=gnaj5Nl5y4w>
- Kahn, Joseph (2015). *Power/Rangers* [Mighty Morphin Power Rangers]. YouTube. 23/02/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=vw5vcUPyL90>
- Kaiser, Jürgen (2009). *Star Trek Enterprise: New Generation* [Star Trek]. YouTube. 24/06/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=fiMWeSskCy4>
- Kane, Mike (2004). *Star Wars Help Desk* [Star Wars]. YouTube. 26/09/2006. <https://www.youtube.com/watch?v=0Q8DriPCX2o>
- Kantz (2004). *Contract of Evil* [Star Wars]. Vimeo. 06/02/2009. <https://vimeo.com/3114492>
- Kayaian, George (1994). *Star Trek: The Infinite Chain* [Star Trek]. YouTube. 05/07/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=MCbiEXcWfcM>
- Kelley, Steve (1989). *Star Trek: Academy Training* [Star Trek]. YouTube. 12/06/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=40C1-tMJvXE>
- Kelly, Matt (2006). *Starship: Seneca War* [Star Trek]. YouTube. 26/02/2006. <https://www.youtube.com/watch?v=45ffEl4N65I>
- Kemp, Nina y Martinez, Ed (2008). *There Back and Again – A Little Orc’s Tale* [Tierra Media]. YouTube. 25/08/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=5qikGNIWCCs>
- Kennedy, Matt y Fauteux, Christian (2000-2012). *Star Track* [Star Trek]. YouTube. 30/03/2009. https://www.youtube.com/watch?v=p1W0xmO6o_g&feature=related
- Kent, Nicholas (2005-2009). *Star Trek: A New Beginning* [Star Trek]. YouTube. 05/01/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=wCLqBUSsDYY>
- Kerby, Pat (2001). *Essence of the Force* [Star Wars]. YouTube. 29/05/2006. <https://www.youtube.com/watch?v=njPK4UKisQc>

- Kerezman, Joseph A. (2015). *Star Trek: Excalibur* [Star Trek]. YouTube. 13/02/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=leYxGz0dp9k>
- Kern, Christian (2011). *Starfleet Academy* [Star Trek]. YouTube. 01/05/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=JmmJYf2F3wA>
- Kern, Christian (2011). *Starship Valiant: Legacy* . [Star Trek]. YouTube. 11/07/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=NzI3xZmETNQ>
- Kerwin, James (2014). *Fairest of Them All de Star Trek Continues* [Star Trek]. Vimeo.
12/06/2014. <https://vimeo.com/98076892>
- Kerwin, James (2015). *The White Iris de Star Trek Continues* [Star Trek]. Vimeo.
19/05/2015. <https://vimeo.com/128304406>
- Kimball, Marc (1980). *Superman, the Super8 Movie* [Superman]. YouTube.
23/03/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=MJdalDYOo6g>
- Kitrell, Jonathan (2010-2012). *Star Trek: Requirius* [Star Trek]. YouTube. 19/09/2011.
<https://www.youtube.com/user/shadybeachproduction>
- Klein, Jeff y Farr, Thomas (1984). *Aquaman, The Cast of the Angler* [Aquaman].
YouTube. 02/12/2014. https://www.youtube.com/watch?v=S7itBOg_YsS
- Kolmel, Sir Tyrun (1993). *Star Trek. The Next Generation; the Mushroom Incident.*
[Star Trek]. Vimeo. 27/04/2013. <https://vimeo.com/64948054>
- Kowalczyk, Butch (2012 – presente). *Star Trekz Empire* [Star Trek]. Vimeo. 2012.
<https://vimeo.com/channels/279143>
- Kramer, Scott (1999). *Geek Wars: Waiting for Anakin* [Star Wars]. YouTube.
09/09/2006. https://www.youtube.com/watch?v=ad2oSUm20_M
- Krieg, James (1989). *Viva Spider-Man.* [Spider-Man]. YouTube. 25/11/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=qilL2nK9n6M>
- Kronke, Clay (1987). *Brains and Steel* [Star Wars]. YouTube. 01/08/2006.
<https://www.youtube.com/watch?v=SSt6zYRvQnM>

- Kui, Jonathan S. (2009). *Hellraiser: Deader – Winter's Lament* [*Hellraiser*]. YouTube. 16/04/2010. <https://www.youtube.com/watch?v=VttHhGmZR2c>
- Lahood, Grant (2003). *Bogans* [Tierra Media]. NZOnScreen. <http://www.nzonscreen.com/title/bogans-2004>
- Landis, Max (2011). *The Death and Return of Superman* [*Superman*]. Youtube. 03/02/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=0PlwDbSYicM>
- Largent, Mark R. (2012). *Stalled Trek: Amutt Time* [*Star Trek*]. YouTube. 14/09/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=M5ZkBQht78A>
- Lee, Thomas (2002). *Star Wars Gangsta Rap* [*Star Wars*]. YouTube. 09/08/2009. https://www.youtube.com/watch?v=Cp-Ys_iFwnM
- Leman, Andrew (2000). *The Testimony of Randolph Carter* [Mitos de Cthulhu]. Descarga en <http://www.cthulhulives.org/HPLHSPress/TTORC.html>
- Leman, Andrew (2005). *The Call of Cthulhu* [Mitos de Cthulhu]. Venta a través de <http://www.cthulhulives.org/cocmovie/>
- Lewis, Mark Edward (2014). Mind-Sifter de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [*Star Trek*]. YouTube.
- Licata, Angelo (2006). *Dark Resurrection Vol. I* [*Star Wars*]. YouTube. 19/12/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=3DZzpKMGMUs>
- Lloyd, Daniel (2008). *Lord of the Rings Sweeded!* [Tierra Media]. YouTube. 03/05/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=pQkv65b5GU>
- LouOl03 (2012). *Lego: Battle of Helm's Deep* [Tierra Media]. YouTube. 29/11/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=mkaT4SLQyO4>
- Lovegrove, Jeffery (2012). *Star Trek: Mystery at Starbase M-3* [*Star Trek*]. YouTube. 12/04/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=wIjtaefxfhg>
- Lubera, Logan (2006). *Bastards of Kirk* [*Star Trek*]. YouTube. 27/08/2007. https://www.youtube.com/watch?v=j_QVFXcSu20

- Lynch, Joe (2013). *Venom: Truth in Journalism [Spider-Man]*. YouTube. 31/07/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=7YDYL6oECjU>
- Lynn (2013). *The Fourth Age [Tierra Media]*. YouTube. 01/05/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=gCQkBsVhbnU>
- Madison, Kate (2009). *Born of Hope [Tierra Media]*. YouTube. 05/01/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=bUdG3dKnxhI>
- Marshall, Jack (2004). *Come What May de Star Trek: New Voyages/Phase II [Star Trek]*. YouTube. 05/03/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=jUbEzLaDyjM>
- Marshall, Jack (2004). *In Harm's Way de Star Trek: New Voyages/Phase II [Star Trek]*. YouTube. 05/03/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=XyCJ57eQyoE>
- Marshall, Jack (2012). *Turnabout Intruder de Star Trek Continues [Star Trek]*. Vimeo. 31/07/2012. <https://vimeo.com/46712562>
- Marshall, Jack y Mignona, Vic (2014). *Conspiracy of Innocence de Starship Farragut [Star Trek]*. YouTube. 04/08/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZetyCEiytL0>
- Martin III, Edward (2002). *Run Frodo Run [Tierra Media]*. Actualmente no disponible.
- Matalas, Terry (2007). *The Knudson Menace [Star Wars]*. YouTube. 13/06/2007.
<https://www.youtube.com/watch?v=Hyeq-1UGc8o>
- Mather, Evan (1998). *Godzilla versus Disco Lando [Star Wars]*. Vimeo. 20/03/2010.
<https://vimeo.com/10304247>
- Mather, Evan (1998). *Quentin Tarantino's Star Wars [Star Wars]*. Vimeo. 20/03/2010.
<https://vimeo.com/10304089>
- Mather, Evan (1999). *Kung Fu Kenobi's Big Adventure [Star Wars]*. Vimeo. 20/03/2010. <https://vimeo.com/10304221>
- Mather, Evan (2012). *I am an Artist [Star Wars]*. Vimeo. 27/07/2012.
<https://vimeo.com/46499598>

- Matthews, Bryan (2000-2004). *Stone Trek* [*Star Trek*]. YouTube. 27/07/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=pGIZaOCWcPs&list=PLq1wiZZFL5a4Xp8PUM9NYhvlvQQkCzd5m>
- Maxwell, Kristen (2000). *Crapisode 1: A Boy and his Lightsaber* [*Star Wars*]. Disponible para descarga en Theforce.net. <http://www.theforce.net/fanfilms/shortfilms/crapisode/>
- McClure, Toby y Cody (2008). *The Sons of Elrond* [Tierra Media]. YouTube. 21/01/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=0G6ixwyTUDk>
- McLeavy, David (2006). *Reign of the Fallen* [*Star Wars*]. YouTube. 02/05/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=K-De5s8JzJY>
- McQuillen, Mark (1988). *Star Trek: The Trenton Missions* [*Star Trek*]. YouTube. 27/05/2006. <https://www.youtube.com/watch?v=bZh2XDF6YPA>
- Melshing, Jim (2011). *Bounty Hunter II: Pit of Carkoon* [*Star Wars*]. YouTube. 21/09/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=57WPCFwOJAw>
- Mether, Peter (1999). *The Dark Redemption* [*Star Wars*]. YouTube. 15/11/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=FMXnFT0OgEI>
- Mignona, Vic (2012). Happy Birthday, Scotty de *Star Trek Continues* [*Star Trek*]. Vimeo. 29/11/2012. <https://vimeo.com/54562820>
- Mignona, Vic (2012). The Price of Anything de *Starship Farragut* [*Star Trek*]. YouTube. 26/12/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=k34lM7ZszoA>
- Mignona, Vic (2012). You've Got the Conn de *Star Trek Continues* [*Star Trek*]. Vimeo. 30/09/2012. <https://vimeo.com/50482363>
- Mignona, Vic (2013). Kitumba de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [*Star Trek*]. YouTube. 03/01/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=1LEay4dm5Ag>
- Mignona, Vic (2013). Pilgrim of Eternity de *Star Trek Continues* [*Star Trek*]. Vimeo. 22/05/2013. <https://vimeo.com/66784863>
- Millan, Tomba (2013). *Historia de Angmar* [Tierra Media]. YouTube. 16/01/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=2OXkxTduvOQ>

Miller, Jay y Mills, Misty (2009). *Star Trek: Osiris* [*Star Trek*]. YouTube. 10/08/2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=wXBP9Z5Dt8w>

Minute Minecraft Parodies (2014). *Lord of the Rings: Fellowship of the Ring – Minecraft Parody* [Tierra Media]. YouTube. 29/08/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=pHISS9ETjQ>

Monegan, James (2004). *Backyard Intergalactic Love Story* [*Star Wars*]. Vimeo. 14/11/2012. <https://vimeo.com/53558347>

Monroe, Joseph (2001). *Knightquest* [*Star Wars*]. YouTube. 17/08/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=xU78GcY8QYo>

Monson, Nikolai (2006). *The Age of Men* [Tierra Media]. Actualmente no disponible.

Mros, Gabriel (2009). *Star Trek: the Final Voyage* [*Star Trek*]. YouTube. 12/06/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=Rs9xFJyE8zc>

Munsaker, Stewart (2013-2014). *Star Trek: Rendezvous* [*Star Trek*]. YouTube. 31/01/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=LTD77e1gZ5I>

Murphy, Collin y Hundley, Jared (2015). *Star Wars: A New Employee Orientation* [*Star Wars*]. YouTube. 18/04/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=Ori9ajDM1ho>

Natale, Kial (2011). *Lord of Recycling* [Tierra Media]. YouTube. 03/10/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=uAjxkazcbwc>

Nicolosi, Joseph (2009). *Star Wars Retold* [*Star Wars*]. YouTube. 10/08/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=FJTCYdZTj2A>

Nixon, Sash (2011). *Star Wars: Hunter* [*Star Wars*]. YouTube. 21/11/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZreSKzM9smE>

Nussbaum, Joe (1999). *George Lucas in Love* [*Star Wars*]. YouTube. 27/07/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=liFsucBI3ms>

Olsen, Peter (2005-2008). [Tierra Media]. YouTube. 05/06/2008. *The Hobbit*
<https://www.youtube.com/watch?v=yG4OeNg528>

- Parker Jr, Frank (2015). *Dreadnought Dominion* [Star Trek]. Vimeo. 07/04/2015.
<https://vimeo.com/124359593>
- Parker, Jay y Randy (1988). *The Search of Spock Body Parts* [Star Trek]. YouTube.
23/07/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=yBNBt6m-Kog>
- Peña, Albert (1993). *Star Trek: Encounter at Outpost Alpha Omega* [Star Trek].
YouTube. 01/04/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=5IljObDE6J4>
- Peterson, Andreas (2004). *Wampa* [Star Wars]. YouTube. 16/07/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=Fpo3eQiCjwk>
- Pidgen, Guy (2010). *LOTR: Calling of the Ring* [Tierra Media]. YouTube. 24/01/2010.
<https://www.youtube.com/watch?v=cvfEtFJx3Bg>
- Poole, Dan (1989). *Garboozie's Revenge* [Spider-Man]. Actualmente no disponible.
- Poole, Dan (1990). *Spider-Man vs. Bullseye* [Spider-Man]. YouTube. 10/03/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=v-5TQLWXNwk>
- Poole, Dan (1990). *The Quick and the Dead* [Spider-Man]. Actualmente no disponible.
- Poole, Dan (1992). *Mysterio* (1989) [Spider-Man]. Actualmente no disponible.
- Poole, Dan (1992). *The Green Goblin's Last Stand* [Spider-Man]. YouTube.
21/04/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=ylky5ITvZpk>
- Povill, Jon (2012). *The Child de Star Trek: New Voyages/Phase II* [Star Trek].
YouTube. 05/04/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=aFyKrrF-obY>
- Presswood, Joe (2009). *Star Wars Cinemagic* [Star Wars]. YouTube. 24/12/2009.
https://www.youtube.com/watch?v=RWO_HvOcWzA
- Pugh, Casey (2010). *Empire Strikes Back Uncut* [Star Wars]. YouTube. 10/10/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=GjsFAZWnA00>
- Pugh, Casey (2010). *Star Wars Uncut: Director's Cut* [Star Wars]. Vimeo. 12/01/2012.
<https://vimeo.com/34948855>
- Ramova, Michael (2008). *Star Wars Grindhouse: Don't Go In the Endor Woods* [Star Wars]. YouTube. 13/09/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=zbeI8Ej6NXo>

- Raube?, Thomas (2008). *Star Trek: Euderion. After the War is Before the War* [Star Trek]. YouTube. 30/01/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=UdCRo5yTLMw>
- Reeves, Robert (2008). *Padmé* [Star Wars]. Vimeo. 02/03/2012.
<https://vimeo.com/37786576>
- Reeves, Steve (2005). *Cheap Seats* [Star Wars]. Vimeo. 09/01/2014.
<https://vimeo.com/83748062>
- Rhett & Link (2013). *Star Trek: The Middle School Musical* [Star Trek]. YouTube. 15/05/2013. https://www.youtube.com/watch?v=OIkgcWtK_rQ
- Ripalti, Claudio (2013). *Diari Dalla Terza Era* [Tierra Media]. YouTube. 05/07/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=UhC4GL-B9ys>
- Roberts, Peter (2006). *Cold Patrol* [Star Wars]. YouTube. 30/06/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=Hu2-W8f0HFG>
- Robertson, Dan (2005). *Here Today Gorn Tomorrow* [Star Trek]. YouTube. 15/02/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=GS7bnchX8F4&feature=related>
- Robichaud, Marc (S.F.). *Star Trek: Expulsion* [Star Trek]. Actualmente no disponible.
- Robinson, Ashely Victoria y Inman, Jason (2014-) *The Red Shirt Diaries*. [Star Trek]. YouTube. Capítulo 1 01/09/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=3SfZ9Ib1xGg>
- Robinson, Tom (2009). *Halifirien* [Tierra Media]. YouTube. 13/06/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=coRcO9dh7I8>
- Roble, (Van 2008). *Jedy Gym* [Star Wars]. YouTube. 02/07/2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=RPsDDr0n9AE>
- Rogers, David O. (2001). *Redshirt Blues* [Star Trek]. YouTube. 14/07/2006.
<https://www.youtube.com/watch?v=EVduvWTxQ5w>
- Rubinstein, Josh (1999). *Fan Wars* [Star Wars]. YouTube. 02/09/2010.
<https://www.youtube.com/watch?v=FyimbO2ni9A>

- Rubio, Kevin (1997). *Troops* [Star Wars]. YouTube. 06/02/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=LvswNDAAZCU>
- Rusciano, Mark (2004). *Jedi in America* [Star Wars]. YouTube. 03/07/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZLMUJTHyKOs>
- Russ, Tim (2007-2008). *Star Trek: Of Gods and Men* [Star Trek]. YouTube. 15/10/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=kFqAME7dx58>
- Russ, Tim (2015). *Star Trek: Renegades* [Star Trek]. YouTube. 24/08/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=eE2Wgop9VLM>
- Sadiq, Saeed (1999). *Star Wars: The Terran Conflict* [Star Wars]. Vimeo. 19/05/2010.
<https://vimeo.com/11862291>
- Sakai, Tetsuro (2005). *Walk in Bamboo Bush* [Star Wars]. YouTube. 25/07/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=QsDkincwAu8>
- Salmon, Fred (2015). *Star Wars: The Force Awakens Fan Film* [Star Wars]. YouTube. 22/06/2015. https://www.youtube.com/watch?v=PC_Z65xlr_g
- Samson, Marc A. (1999). *Stargeeks* [Star Wars]. YouTube. 15/10/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=0HGt4rbAPrs>
- Santini, Nicolas (2005). *Versus* [Star Wars]. Dailymotion. 23/04/2010.
http://www.dailymotion.com/video/xd1xmi_versus-nicolas-santini-2005-sub-cas_shortfilms
- Scales, Darren (2006). *The Emperor New Clones* [Star Wars]. YouTube. 14/01/2008.
https://www.youtube.com/watch?v=Lv0ni_YhrEo
- Scheirman, Rich (2009). *Star Wars: Episode XVI – Family Dysfunction* [Star Wars]. YouTube. 29/01/2009. <https://www.youtube.com/watch?v=9jgpiYZBQ5k>
- Scott, Ashlee (2006). *Lord of the Rings: Return of the King Parody* [Tierra Media]. YouTube. 19/07/2006. <https://www.youtube.com/watch?v=40YWzEmQk7g>
- Scott, Ashlee (2006). *Middle Earth Idols* [Tierra Media]. YouTube. 24/03/2007.
<https://www.youtube.com/watch?v=eX7iKIfq6a0>

- Seach, Jared (2015). *Knights of the Old Republic: Broken Souls* [Star Wars]. YouTube. 18/04/2015. https://www.youtube.com/watch?v=_xSjAkj_tyA
- Shulagh, Steven y Andrei (2015). *Revan* [Star Wars]. YouTube. 26/07/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=-DtvTM1Am4I>
- Sickles, Jeremy y Steere, Brendan (2011). *Legolas by Laura* [Tierra Media]. YouTube. 30/08/2011. <https://www.youtube.com/watch?v=IECKGp-tLb0>
- Sieber, Paul R. (2007). The Captaincy de *Starship Farragut* [Star Trek]. YouTube. 02/05/2009. https://www.youtube.com/watch?v=sLAlw6LfiJg&index=2&list=PL6pBipS_gyhtZXxCYTWnG6qFa-A72zmTsD
- Silva, Brian (2006). *Sith 'D* [Star Wars]. YouTube. 12/05/2009 <https://www.youtube.com/watch?v=JC3UL0eYv3Y>
- Sirota, Eliot (2011). *Star Wars: Unlimited Power* [Star Wars]. YouTube. 12/05/2011. https://www.youtube.com/watch?v=dFqAQbv_1VU
- Sisterson, Dennis (1993). *Steam Trek. The Moving Picture* [Star Trek]. YouTube. 04/10/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=Z-AVEUxg3xc>
- Sloan, Matt y Yonda, Aaron (2006). *Chad Vader – Day Shift Manager* [Star Wars]. YouTube. 10/07/2006. <https://www.youtube.com/watch?v=4wGR4-SeuJ0>
- Smith, Daniel L. y Scheetz, Jeffrey (2010). *The Solo Adventures* [Star Wars]. YouTube. 17/02/2011. https://www.youtube.com/watch?v=EeSWUnd_1YU
- Smith, Timothy Edward (2005). *One Season More* [Star Wars]. YouTube. 23/07/2006. <https://www.youtube.com/watch?v=PktN2MrRQGU>
- Soares Jr., Milton (2006). *Shadows of Empire* [Star Wars]. Disponible para descarga en <http://www.shadowsfanfilm.com.br/indexusa.html>
- Soper, Tyler MacMahan, Mike y Gagliardoni, Cesare Arnaldo (2007). *Incident at Toshi Station* [Star Wars]. YouTube. 18/10/2008. https://www.youtube.com/watch?v=Q4G04_QXXOg

- Spencer, Pez D. (1994). *The Star Wars* [Star Wars]. YouTube. 22/06/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=Ium3kIDsm2k>
- Spitoni, Marco (1998). *Join the Empire* [Star Wars]. YouTube. 08/07/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=oNh4UOKDngY>
- St. George, Daniel (2013). *Star Trek: Valiant* [Star Trek]. YouTube. 07/04/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=1d1bPNFWlqU>
- Stanojoski, (Toni 2014). *Distant Cousins* [Star Trek]. YouTube. 19/01/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=f0Qu4cVCqUo>
- Stokes, Trey (1978). *Moonraker*'78 [James Bond]. Descarga. 2008.
<http://shatterhand007.com/Moonraker78/Moonraker78.html>
- Stokes, Trey (2003). *Pink Five* [Star Wars]. Disponible para descarga en
<http://www.theforce.net/fanfilms/shortfilms/pinkfive/>
- Stokes, Trey (2004). *Pink Five Strikes Back* [Star Wars]. YouTube. 28/03/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=opOWB1-pvwU>
- Struck, Michael (2009). Power Source de *Starship Farragut-The Animated Episodes* [Star Trek]. YouTube. 20/07/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=ieNz06w9tN8>
- Struck, Michael (2009). The Needs of the Many de *Starship Farragut-The Animated Episodes* [Star Trek]. YouTube. 31/12/2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=TRMwDERwsGI>
- Studio Creation, (2003). *Trooper Clerks* [Star Wars]. YouTube. 07/02/2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=C8JNp-BEvI>
- Stütelberg?, Michael (2009-2013). *Star Trek: Eagle* [Star Trek]. YouTube. 29/06/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=fR81B6H14mI>
- Sumen, Mike (1973). *Star Trek: The Klingon Incident* [Star Trek]. YouTube. 06/04/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=F4xeXN2MgLo>
- Swift, Daniel A. (2004-2006). *Tales of the Seventh Fleet* [Star Trek]. Vimeo. Canal abierto el 2009. <https://vimeo.com/channels/totsf>

- Sykes, Luke (2011 – presente). *Stellar Trek* [*Star Trek*]. YouTube. 11/02/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=OZp8jao1e2g>
- Taillefer, Héctor, Bezos, Guillermo, Gómez, José Martín, Burgos, Pablo y Pablo, Fernández (2011) *The Two Towers* [Tierra Media]. YouTube. 03/01/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=RkWlb0txVFI>
- Thienel, John (2012). *Star Trek: The Next Animation* [*Star Trek*]. YouTube. 21/05/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=ewPJfICmPMc>
- Thomas, Mark y Macomber, Dave (2001). *Duality* [*Star Wars*]. YouTube. 22/09/2006.
<https://www.youtube.com/watch?v=0LsaR9vYexU>
- Tirzitis, Rasmus (2014). *Threads of Destiny* [*Star Wars*]. YouTube. 22/02/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=d40IDc3rQfU>
- Toca de Minas (2012). *The Gods of Middle Earth* [Tierra Media]. YouTube. 28/09/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=jeYMEJGCTh4>
- Tolpin, Ben (2011). Enemy: Starfleet! de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [*Star Trek*]. YouTube. 06/04/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=uybWdnrcvps>
- Tomaszewski, David (2004). *Escape from Tatooine* [*Star Wars*]. YouTube. 21/02/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=xBvqk0OFVdA>
- Torssonen, Samuli (1992). *Star Wreck* [*Star Trek*]. YouTube. 27/01/2007.
https://www.youtube.com/watch?v=5Qo3C_yIaw8
- Torssonen, Samuli (1994). *Star Wreck II: The Old Shit* [*Star Trek*]. YouTube. 27/01/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=zJ6-hPgn-hM>
- Torssonen, Samuli (1994). *Star Wreck III: Wrath of the Romuclans* [*Star Trek*]. YouTube. 11/07/2008. https://www.youtube.com/watch?v=yPglc3z6r_A
- Torssonen, Samuli (1996). *Star Wreck IV: The Kilpailu* [*Star Trek*]. YouTube. 14/07/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=9p3Tob9rLxU>
- Trank, Joshua (2007). *Stabbed Leia* [*Star Wars*]. YouTube. 21/02/2007.
<https://www.youtube.com/watch?v=kqPiIMJLFP8>

Triana, Oscar (2009). *Star Wars in a Notebook* [Star Wars]. Vimeo. 10/10/2010.
<https://vimeo.com/15712647>

Triana, Oscar (2010). *The Notebook Strikes Back* [Star Wars]. Vimeo. 20/02/2012.
<https://vimeo.com/37125966>

Valenti, Joe (2007). *The Amazing Adventures of Little Batman* [Batman]. YouTube.
24/12/2007. <https://www.youtube.com/watch?v=MZJXUkSy45Y>

Vining, Tom (2011-2015). *Star Trek: Aurora* [Star Trek]. Vimeo. Canal abierto en
2009. <https://vimeo.com/user1765393>

Vu, Huan (2005). *Damnatus, Der Feind Im Innern* [Warhamme 40.000]. YouTube.
02/01/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=dB4nnD0XZ44>

Vuorensola, Timo (2005). *Star Wreck: In the Pirkinning* [Star Trek/Babylon 5].
Youtube. 21/12/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=RHAPXIVq5lk>

Walsh, Leo F. (2006). To Serve All my Days de *Star Trek: New Voyages/Phase II* [Star
Trek]. YouTube. 31/12/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=gXnpFcwMbrE>

Ward Jr., David (2014). *Rise of the Dwarves* [Tierra Media]. YouTube. 29/09/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=83xkcoaGzTM>

Ward, Matthew (1996-1998). *Death of Jedi* [Star Wars]. Actualmente no disponible.
<http://deathofajedi.tripod.com/>

Warren, R. Benjamin y Gowland, Ryan (2013). *Red Shirt Diaries. The Series* [Star
Trek]. YouTube. _____ Canal abierto desde 25/02/2013. |
<https://www.youtube.com/user/RedShirtsSeries/featured>

Watson, Alexander (2015). *Journey of a Fan Film* [Star Wars]. YouTube. 18/04/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=1lp6PFsrPPQ>

Webber, Ryan (2000-2004). *Star Trek: Encarta* [Star Trek]. YouTube. 16/03/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=t6lvauYhw70&list=PL41DF74F77F5EF686>

Wetherbee, Fed (2010). *A Light in the Darkness* [Star Wars]. YouTube. 18/09/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=wECZUuSgysk>

- White, Adam (2010). *The Unconscious Sith* [Star Wars]. Vimeo. 28/02/2013.
<https://vimeo.com/60776977>
- White, Adam (2011). *The Unconscious Sith Strikes Back* [Star Wars]. Vimeo.
25/02/2013. <https://vimeo.com/60508852>
- White, Chris (2014). *Lolani de Star Trek Continues* [Star Trek]. Vimeo. 08/02/2014.
<https://vimeo.com/86215323>
- White, Ian (1997-1998). *Star Trek: Quantum Sheep* [Star Trek]. YouTube. 15/07/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=o2vnlOcGPec>
- White, Ian (1997-1998). *Star Trek: The Wrath of Khan* [Star Trek]. YouTube.
13/07/2013. <https://www.youtube.com/watch?v=k1iIabDEfC8>
- White, Sy Code y Kim,Andrew (2015). *The Lesser Evil* [Star Wars]. YouTube.
04/05/2015. <https://www.youtube.com/watch?v=vgaeH6hAICU>
- Whiteley, Eric (2012). *Ferocity* [Star Wars]. YouTube. 12/10/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=faQO57Iwlo0>
- Wich, Sam (2008-2011). *Star Trek: New Homelands* [Star Trek]. YouTube. Canal
abierto el 02/02/2008. <https://www.youtube.com/user/newhomelands/videos>
- Wiebber, Ryan y Scott, Michael (2003). *Ryan vs. Dorkman* [Star Wars]. YouTube.
04/09/2012. <https://www.youtube.com/watch?v=-KELSpAnAwk>
- Wiebber, Ryan y Scott, Michael (2007). *Ryan vs. Dorkman 2* [Star Wars]. YouTube.
19/12/2008. <https://www.youtube.com/watch?v=RATMJ8JH1qo>
- Willeys, Sean (2014). *Lego Batman – Arkham fan film* [Batman]. Youtube. 07/02/2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=bBxMgfKMmrM>
- Williams, Jerry (2006). *Misadventures in Space* [Star Trek]. YouTube. 23/06/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=QFt7TgOjeJ0>
- Williams, Jerry (2010). *Star Trek: Alpha Strike* [Star Trek]. YouTube. 14/01/2011.
https://www.youtube.com/watch?v=5M_Vv8iCsVI
- Winchell, Ben (2008). *Frodo Baggins Tale* [Tierra Media]. Actualmente no disponible.

- Wolff, Thomas (2000). *Digital Ghost* [Star Trek]. YouTube. 21/01/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=nIPitKOtS9k>
- Woo, Stan (1986, inacabado). *Yorktown II: A Time to Heal* [Star Trek]. Información y clips. <http://www.yorktownfilm.com/>
- Woods, Huntley (2004). *Lord of the Thing: The Fellowship of the Ring* [Tierra Media]. YouTube. 11/10/2006.
<https://www.youtube.com/watch?v=IBIZ2r1AkJM>
- Wright, Jason (2012). *The Road to End* [Tierra Media]. YouTube. 24/04/2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=ES4WSaA-us0>
- Xelosti (2014). *Star Trek: Omega* [Star Trek]. YouTube. 03/08/2006.
https://www.youtube.com/channel/UCw_f53kpvYrlkOX3lltb7qw
- Yowhan, Michael Q. y Yowhan, Michale A. (2006). *Memoirs of a Padawan* [Star Wars]. YouTube. 03/10/2014. https://www.youtube.com/watch?v=EjQxj_jJO9Q
- Zala, Eric (1982-1989). *Raiders of the lost Ark – The Adaptation* [Indiana Jones]. Descarga y YouTube. 17/03/2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=upqiq6MUAh0>
- Zicree, Marc Scott (2007). *World Enough and Time de Star Trek: New Voyages/Phase II* [Star Trek]. YouTube. 28/07/2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=l4TC5wl0IzE>
- Ziegler, Ehren (2002). *Your Lightsaber and You* [Star Wars]. YouTube. 20/03/2007.
https://www.youtube.com/watch?v=xe_cHy4ClrI
- Zier, Scott (2004). *Recruitment* [Star Wars]. YouTube. 29/09/2006.
<https://www.youtube.com/watch?v=FVONEL55HPI>

Vidding, fan edits y otras formas de remix.

- Bradteam (2009). “Hitler as ‘Downfall’ producer, orders a DMCA takedown” El Hundimiento mashup, YouTube. 05/09/2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=PzUoWkbNLe8>

- Chocolate Cake City (2005). "Brokeback to the Future". Brokeback Mountain/Back to the Future mashup, YouTube. 20/06/2010.
<https://www.youtube.com/watch?v=8uwuLxrv8jY>
- Christopher Rule (2006). "Scary Mary". *Mary Poppins Recut*, YouTube. 08/06/2010.
https://www.youtube.com/watch?v=2T5_0AGdFic
- Darren Wallace (2014). "STAR WARS. The Force Awakens DISNEY PARODY" Star Wars intervención, YouTube. 17/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=cwe90O7tkM>
- Gilchrist, Garret (2009). "Star Wars. Deleted Magic". Star Wars fan edit [Consulta. 26/11/2014]. <http://orangecow.org/board/viewtopic.php?f=2&t=326>.
- Harmy (2011). "Star Wars. Despecialized Edition" Star Wars fan edit, fan edit.org 11/06/2015. <http://originaltrilogy.com/forum/topic.cfm/Harmys-STAR-WARS-Despecialized-Edition-HD-V25-MKV-IS-OUT-NOW/topic/12713/>
- Kandy Fong (1974). "What Do You Do With a Drunken Vulcan?" *Star Trek Vid*, Archive of our Own. 01/06/2015. <http://archiveofourown.org/works/846732>
- Kandy Fong (1975). "Both sides Now" *Star Trek Vid*, In Media Res. 01/06/2015.
<http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2007/11/19/celebrating-kandy-fong-founder-of-fannish-music-video>
- Killa y T. Jonesy (2004). "Closer". *Star Trek Vid*, Vimeo. 03/05/2010.
<https://vimeo.com/94255556>
- Kristo499 (2014). "LEGO Star Wars Episode VII Trailer The Force Awakens" Star Wars intervención, YouTube. 17/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=wVLMSivZY2s>
- Lim (2007). "Us". Multifandom Meta Vid, YouTube. 03/05/2010.
https://www.youtube.com/watch?v=_yxHKgQyGx0
- Luminosity (2007). "300/Vogue". 300 vid, YouTube. 03/05/2010.
https://www.youtube.com/watch?v=2_NrUD1iqME

- Maniac51 (2015). "Battle". Duel fan edit, fan edit.org 11/06/2015.
<http://fanedit.org/ifdb/component/content/article/80-fanedit-listings/fanmix/1160-battle>
- Meme Warrior (2014). "Star Wars The Force Awakens Animated Trailer" Star Wars intervención, YouTube. 17/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=yR8lBWRoL8U>
- Mike Dow y Ari Eisner (2006). "10 Things I Hate About Commandments". The 10 Commandments Recut, YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=u1kqqMXWEFs>
- Mike J. Nichols (2000). "Star Wars – Episode I. The Phantom Edit". Star Wars fan edit, fanedit.org. 11/06/2015. <http://fanedit.org/ifdb/component/content/article/79-fanedit-database/fanfix/238-star-wars-episode-1-1-the-phantom-edit>
- Neonardo (2015). "Star Wars. Episode VII - The Force Awakens teaser trailer. (in neon)" Star Wars intervención, YouTube. 17/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=VKTMIGGhk2w>
- Ridgeshark (2008). "Army of Darkness. Primitive Screwhead Edition" Army of Darkness fan edit, fan edit.org 11/06/2015.
<http://fanedit.org/ifdb/component/content/article/83-fanedit-listings/extended-edition/92-army-of-darkness-primitive-screwhead-edition>
- Robert Ryang (2005). "Shining". *The Shining* Recut, YouTube. 08/06/2010.
https://www.youtube.com/watch?v=KmkVWuP_sO0
- Romeo Lux (2015). "Star Wars_ The Force Awakens Special Extended Fan Trailer" Star Wars intervención, YouTube. 17/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=oVrefxF0Xxg>
- Sasso Studios (2014). "Minecraft Star Wars Episode VII - The Force Awakens Trailer" Star Wars intervención, YouTube. 17/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=YHtHQfNtOOY>

SpikeFe (2014). “If Michael Bay directed Star Wars Episode VII_ The Force Awakens”
Star Wars intervención, YouTube. 17/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=zU8B8RDtbIw>

Sterling Eidolan y The Odd Woman Out (1990) “Pressure”. Meta Vid, In Media Res.
02/06/2015. <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2008/01/28/pressure-metavid-california-crew>

TimTimFed (2014). “Star Wars. Episode VII Trailer - George Lucas' Special Edition”
Star Wars intervención, YouTube. 17/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=v93Jh6JNBng>

Fanzines.

Arauzo, Gonzalo (Ed.). 2006-2009. *Nexus Magazine. Club Star Trek Cochrane Madrid* (fanzine)(8 números), *Star Trek*.

Caldeira, Guida (Ed.) 1998-2006. *Warp* (fanzine) (33 números), *Star Trek*.

Noble, David (Ed.). 2005-2007. *Fan Films Quaterly* (fanzine), Actualidad sobre el panorama de los *fan films*.

Sánchez, Julian (Ed.) (2010). *CSTE Magazine. Club Star Trek España*. (fanzine) (4 números), *Star Trek*.

Fan fiction.

Anne Elizabeth Zeek. 1981. “Slow Boat to Bespin 1: as it could have happened”. *Star Wars fan fiction. Slash. Guardia*, mayo de 1981. 07/08/2013.
http://archiveofourown.org/works/915124?view_adult=true

Albertson, Eva. 1981 “The True Force”. *Star Wars fan fiction. Slash. Dark Lord* nº ¾, primavera 1981.

Cassie Claire. Circa 2003. “The Very Secret Diaries of the Fellowship of the Ring”
Lord of the Rings fan fiction. Slash The Very Secret Diaries.
<http://www.ealasaid.com/misc/vsd/>

Laura. Circa 2010. “Legolas” *Lord of the Rings fan fiction. Fanfiction.net*. 02/11/2014.
<https://www.fanfiction.net/s/10796401/1/Legolas-by-laura>

I Am MoMo. 2009. “Se más que tú” *Lost* fan fiction. Slash. *Fan fiction.net*. 07/07/2009. <https://www.fanfiction.net/s/5197880/1/S%C3%A9-m%C3%A1s-que-t%C3%BA>

KCS. 2009. “Knowing - A Star to Steer Her By” *Star Trek* fan fiction. *Fan fiction.net*. 05/10/2009. <https://www.fanfiction.net/s/5423309/1/A-Star-to-Steer-Her-By>

Fan art.

Anki. Circa 2006. “Thyla” *Star Trek* fan art. *Mogadonia*. 05/12/2008. <http://mogadonia.tumblr.com/post/63137610/bebelestrange-thyla-by-ankijpg-image>

24.- Relación de imágenes y fotografías utilizadas.

Fig. 1.- El fan en torno al *Geek* (*The 56 Geeks* de Scott Johnson). p. 57.

Fig 2.- La evolución del término y la autorreflexión sobre el mismo (*The Evolution of the Geek*, por Flowtown). p. 58.

Fig. 3.- Los seis continuos en relación (de Miguel A. Pérez-Gómez). p. 76.

Fig 4.-Fans manifestándose por la continuación de *Star Trek* tras el anuncio de la cancelación de la serie (fotografía de Gerald Gurian). p. 96.

Fig. 5.- Cronología del *fandom* (de Miguel A. Pérez-Gómez) Págs. 103-104.

Fig. 6.- La acumulación de los capitales en torno a las jerarquías. (de Miguel A. Pérez-Gómez). Pág. 119.

Fig.7.- Los círculos de la autoría (de Miguel A. Pérez-Gómez). p. 168.

Fig.8- Un Mary Sue de *Star Trek*. Weekend Trek 2009 (fotografía Bartolomé Fernández García) p. 197.

Fig.9.- Un templo *klinton* de la serie *Star Trek* elaborado por los fans. Weekend Trek 2009 (fotografía de Bartolomé Fernández García). p. 197.

Fig.10.- *Thyla* de Anki. Reelaboración *slash* de la relación entre Kirk y Spock. p. 198.

Figs.11 y 12.- La importancia del disfraz, la pose y la representación. A la izda. *cosplay* del manga *Bleach* a la dcha. del manga *Rozen Maiden*. (Salón del manga de Granada 2009 - 7 de noviembre) (fotografía de Milagros Expósito Barea). p.202.

Fig. 13- La fotografía de pose en las convenciones. (Weekend Trek 2009). (fotografía de Bartolomé Fernández García). p. 203.

Fig. 14.- Fotomontaje más cosplay de Kat Canipe y Alec Wells emulando *Back to the Future II* (Fotografía de Ricky Middlesworth). p. 204.

Fig.15.- La producción del fandom desglosada. (de Miguel A. Pérez-Gómez). pp. 205-206.

Fig.16.- Portada *CSTE Magazine*, nº 3, (Mayo 2010). p. 213.

Fig. 17.- Portada de *Nexus Magazine*, nº 4, (Octubre 2008).p. 213.

Fig. 18.- Ejemplo de contenidos de fanzine. Humor gráfico acompañado de un artículo sobre el idioma *klingon*.*CSTE Magazine* , nº 0, (marzo 2010). p. 214.

Fig. 19.- Ejemplo de peregrinación simbólica en 1968 por la Sherlock Holmes Society a Suiza para reproducir la pelea entre Holmes y Moriarty, al lado la ilustración original de Sideny Paget que acompañaba al relato *The Final Problem* (1893). p. 217.

Fig. 20.- La zona de stands de los clubes que participan en la organización de la Weekend Trek 2009 (fotografía Bartolomé Fernández García). p. 221.

Fig. 21.- Concurso sobre conocimientos “Quién quiere ser un trekkie”, adaptación del modelo *50x15*.(Weekend Trek 2009). (fotografía Bartolomé Fernández García). p. 222.

Fig. 22.- Los actores invitados dando un poco de espectáculo, otro de los ritos de las convenciones; en este caso Robert O'Reilly y J.G. Hertzler en la Weekend Trek 2009 (fotografía Bartolomé Fernández García). p. 222.

Fig.23.- Ejemplo de programa de actividades de una convención estándar (Weekend Trek 2009). p. 223.

Fig. 24.- La franquicia transmedia (Pratten, 2011:13). p. 245.

Fig. 25.- Imagen de apertura del vid *Both Sides Now*, de Kandy Fong (c.a. 1980, grabado en 1986. p. 261.

Fig. 26.- Imágenes de *Pressure* (1990), de Sterling Eiolan y The Odd Woman Out. Muestran a unas *vidders* creando un *vid*. p. 263.

Fig. 27.- Diferentes *frames* del vid *300/Vogue* (2007), de Luminosity. En ellos se pueden apreciar las aportaciones estéticas realizadas por la *vidder*. p. 268.

Fig. 28.- *Closer* (2004), de Killa y T. Jonesy. Es un ejemplo de *vid* de realidad construida. p. 270.

Fig. 29.- *Us* (2007), de Lim, como ejemplo de *metavid* o *vid* experimental. p.272.

Fig. 30.- *10 Things I Hate About Commandments* (Mike Dow y Ari Eisner, 2006). En este *recut* aparece Sinead O'Connor y Samuel L. Jackson interpreta a la zarza ardiente. p. 275.

Fig. 31.- Logotipo final del *mashup* *Brokeback to the Future* (Chocolate Cake City, 2005). p. 276.

Fig. 32.- *Hitler, as "Downfall" producer, orders a DMCA takedown* (Bradteam ,2009). Un *mashup* que, en vez de *overdubbing*, utiliza un subtítulo nuevo. Este en cuestión surge a modo de respuesta cuando Constatin Films ordeno retirar otros *mashups* por el estilo. p. 276.

Fig. 33.- Fotogramas extraídos del *teaser trailer* oficial de *Star Wars:The Force Awakens*. p. 281.

Fig. 34.- Fotogramas extraídos de *Star Wars: Episode VII Trailer - George Lucas' Special Edition*, *STAR WARS: The Force Awakens DISNEY PARODY* y de *If Michael Bay directed Star Wars Episode VII: The Force Awakens*. p. 282.

Fig.35.- Fotogramas extraídos de: *LEGO Star Wars Episode VII Trailer The Force Awakens*, *Star Wars The Force Awakens Animated Trailer*, *Minecraft Star Wars Episode VII - The Force Awakens* y *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens teaser trailer. (in neon)*. p. 283.

Fig. 36.- Fotogramas extraídos de *Star Wars: The Force Awakens Special Extended Fan Trailer*. p. 284.

Fig. 37.- Las prácticas del *remix* en el *fandom*. p. 285.

Fig 38.- Portada y páginas interiores de *El cine amateur en 10 lecciones*, de Claude Tarnaud y Guy Fournié, editado por Cantábrica (1982). p. 296.

Fig 39.- Imagen de *Keep Watching the Skies* (1975), de Roy y Noel Spence. p. 299.

Fig 40.- Imagen de *The Sheep* (Tony Dowmunt, 1964) como ejemplo de cine ficción

amateur. Extraída de *Living Room Cinema: Films from Home Movie Day. Vol. 1* (2009). p. 299.

Fig. 41.- Tres imágenes extraídas de: *Lego Batman – Arkham fan film* (Sean Willets, 2014), *I am an Artist* (Evan Mather, 2014) y *Star Trix* (Art Binninger, 1974). En los que se muestran los tres tipos de animación. p. 306.

Fig 42.- Imágenes de *Star Wars: Tie Fighter* (Paul Johnson, 2015) y *Jurassic Park - 8 Bit Cinema* (David Dutton, 2015). p. 307.

Fig. 43.- Imágenes de *Hellraiser: Masala Nightmares* (Brian Craddock, 2009) como ejemplo de *fan film* abstracto, y *The Formula* (Chris Hanel, 2002) como ejemplo de *fan film* posmoderno. p. 307.

Fig. 44.- Imagen de *Aquaman: Cast of the Angler* (Thomas Farr y Jeff Klein, 1984) p. 309.

Fig 45.- Imagen de *Star Trek vs. Batman* (Christopher Allen , 2006) como ejemplo de *crossover*. p. 313.

Fig. 46.- Imágenes de *The Death and Return of Superman* (Max Landis, 2011), una parodia más allá del *fandom* y con un perfil profesional. p. 313.

Fig. 47.- Imágenes de *World's Finest* (Sandy Collora, 2004) y *Grayson* (John Fiorella, 2004) como ejemplos del formato tráiler. p. 315.

Fig. 48.- Imágenes de *Ryan vs. Dorkman 2* (Michael Scott y Ryan Wieber, 2007) como ejercicio de pornografía F/X y de *Green Lantern Fan Movie: Hammer Demo* (Rocky Haggard, 2010) como *demo*. p. 318.

Fig 49.- Imágenes de *The Amazing Adventures of Little Batman* (Joe Valenti, 2007) y de *Batman and The Justice League Save the World!* (2014) como ejemplos de *fan films* protagonizados por niños. p. 319.

Fig. 50.- Comparativa entre la historieta “Fait divers” (1887), de A. Sorel, y *El regador regado* (1895), de Louis Lumière. p. 327.

Fig. 51.- Imágenes de *Anderson's Own Gang Comedy* en las que se aprecian las multitudes y los actores mirando a cámara, el reflejo del operador, el racismo y los actos incívicos que aparecen en esta cinta. p. 330.

Fig. 52.- Imágenes extraídas del cortometraje *London After Midnight* donde mejor se aprecian los valores del cine amateur de ficción basado en textos primarios, es decir los *fan films*. p. 332.

Fig. 53.- Imágenes de *Tarzan and the Rocky Gorge* (1936), de Robin Barstow, en las cuales, pese a su narrativa intencionada, se puede apreciar cómo los actores delatan la cámara con sus miradas. p. 336.

Fig. 54.- Imágenes de *The Frankenstein Story* (1958) y *Return of the Monster Maker* (1958) en las que se ve la determinación en realizar un relato cerrado y el abandono de las prácticas del cine casero. p. 342.

Fig. 55.- Montaje comparativo con imágenes de *Batman and Robin* (1964), *Captain America Battles the Red Skull* (1964) y *Captain America vs. the Mutant* (1964). p. 343.

Fig. 56.- Imágenes de *Spider-Man* (1969) en las que se aprecia el salto cualitativo y el abandono del modo casero en favor de una “profesionalización” del director. p. 345.

Fig. 57.- Imágenes de *Star Trix*, *Star Trix II* y *Star Trix III*. p. 346.

Fig 58.- Elementos de apertura de *Hardware Wars* que nos indican que estamos ante una parodia. p. 348.

Fig. 59.- Comparativa de imágenes. A la izquierda *Hardware Wars* y a la derecha *Star Wars*. Se pone de manifiesto el principio de mimesis. p. 350.

Fig. 60.- La función mímica en *Raiders of the Lost Ark – The Adaptation*. p. 352.

Fig. 61.- Imágenes de *Aquaman*, *The Cast of the Angler*. p. 356.

Fig. 62.- Imágenes de *Yorktown II: A Time to Heal* (1986). p. 357.

Fig.63.- La función mímica en *The Green Goblin's Last Stand*. Comparativa entre viñetas del cómic original y *frames* del *fan film*. p. 366.

Fig. 64.- Imágenes de *Troops*. p. 371.

Fig 65.- Imágenes de *Batman: Dead End*. p. 377.

Fig. 66.- Imágenes de Cthulhu. p. 378.

Fig. 67.- Evolución de *Star Wreck*. p. 380.

Fig. 68.- Imágenes de *Star Wreck: In the Pirckining*. p. 381.

Fig. 69.- Imágenes de *Power/Rangers*. p. 383.

Fig. 70.- Imágenes de algunas de las colaboraciones de *Star Wars Uncut*. p. 386.

Fig. 71.- Imágenes de *Teeth*, *Star Trek: Expulsion* y *Spectacular Spider Man Fan Series Episode 3: Kraven The Hunter*. p. 389.

Fig. 72.- Imágenes de *Star Trek: The 8mm Movie* (John DCal, 1967) y *Paragon's Paragon* (John Cosentino, 1974). p. 433.

Fig. 73.- Imágenes de *Star Trek: Springes to Catch Woodcocks* (James Gaither, 1986) y *The Search of Spock Body Parts* (Jay y Randy Parker, 1988). p.435.

Fig. 74.- Imágenes de *Star Trek: The Pepsi Generation* (Ryan K. Johnson, 1988) y *Star Trek: The Wrath of Whan* (Ian White, 1997-1998). p. 439.

Fig. 75.- Imágenes de *Here Today Gorn Tomorrow* (Dan Robertson, 2005) y *Klingon Propaganda* (Mark Farinas,2009). p. 443.

Fig. 76.- Imágenes de *Star Trek: The Middle School Musical* (Rhett & Link, 2013) y *Prelude to Axanar* (Christian Gosset, 2014). p. 449.

Fig. 77.- Imágenes de *Star Trek: Hidden Frontier* (Rob Caves, 2000-2007).y “Conspiracy of the Innocence” (Jack Marshall y Vic Mignona, 2014). de *Starship Farragut*. p. 466.

Fig. 78.- Imágenes de “Mind-Sifter” (Mark Edward Lewis, 2014) de *Star Trek: New Voyagers/Phase II* y *Star Trek. Of Gods and Men* (Tim Russ, 2007-2008). p. 483.

Fig. 79.- Imágenes de “Pilgrim of Eternity” (Vic Mignona, 2013) de *Star Trek Continues* y *Star Trek: Renegades* (Tim Russ, 2015). p. 486.

Fig. 80.- Subrayadas en negro las películas, en gris las series de televisión y sin remarcar las novelas aparecidas desde septiembre de 2014. p. 506.

Fig. 81.- Gráfica sobre el impacto económico de cada uno de los pilares de la franquicia (statisticbrain.com). p. 512.

Fig. 82.- Imágenes de *Star Wars Remake* (Jim y John Jongsma, 1980) y *Star Wars “A New Hope”* (A.D., 1991). p. 530.

Fig. 83.- Imágenes de *Bounty Trail* (Justin Dix, 1999) y *The Dark Redemption* (Peter Methner, 1999). p. 534.

Fig. 84.- Imágenes de *Brooklyn Force* (Adam Bertucci, 2008) y *Death Star Over San Francisco* (Mike Horn, 2007). p. 539.

Fig. 85.- Imágenes de *Wampa* (Andreas Peterson, 2004) y *Walk in Bamboo Bush* (Tetsuro Sakai, 2005). p. 557.

Fig. 86.- Imágenes de *Paraphrase Theater: Tarkin 'n Friends* (Will Carlough, 2008) y *Pitching Lucas* (Shane Felux, 2006). p. 568.

Fig. 87.- Imágenes de *Run Leia Run* (Adam Bertocci, 2003) y *Knightquest* (Joseph Monroe, 2001). p. 591.

Fig. 88.- Imágenes de *Dark Resurrection Vol.1* (Angelo Licata, 2006) y *Versus* (Nicolas Santini, 2005). p. 597.

Fig. 89.- El canon a tres niveles de la Tierra Media. p. 616.

Fig. 90.- La evolución del canon a través del Gollum. p. 616.

Fig. 91.- Imágenes de *La guerra de la ira* (2002-2003) y *Storm Over Gondolin* (Dimitri Frank, 2014). p. 629.

Fig. 92.- Imágenes de *The Hobbit* (Peter Olsen, 2005-2008) y *The Sons of Elrond* (Toby y Cody McClure, 2008). p.637.

Fig. 93.- Imágenes de *Born of Hope* (Kate Madison, 2009) y *Beren & Lúthien* (Franck Gimenez, 2013). p.653.

Fig. 94.- Imágenes de *The Fourth Age* (Lynn, 2013) y *In the forest of Tom Bombadil* (Hannah Barlow, 2013). p. 655.

25.- Anexo.

Paramount Pictures Corporation

EDITH TOLKIN
Vice President
Rights & Acquisitions

REGISTERED MAIL - RETURN RECEIPT REQUESTED

June 24, 1987

Mr. Art Binninger
716 North G St. #14
Lompoc, CA 93436

Dear Mr. Binninger:

This is with reference to your June 8, 1987 letter to Sidney Herman of Famous Music Coporation, requesting permission to use portions of the sound track album of music by Alexander Courage written for the "Star Trek" television series and from the soundtrack album of the feature motion picture "Star Trek-The Motion Picture" the music for which was written by Jerry Goldsmith, in a film parody on which you are working called "Star Trix-The Flick".

We must advise that your request for such permission is emphatically denied and you can make no use of any of the music from the Star Trek television series or the feature motion pictures.

In addition, as you are well aware, Paramount owns all rights in the "Star Trek" television series and in the "Star Trek" motion pictures under copyright and otherwise and Paramount has the sole and exclusive right to exercise all derivative rights under copyright or otherwise with respect to its said television series and motion pictures. We advert to the foregoing specifically because the photograph you enclosed with your letter shows that you have copied many of the elements from Paramount's property. It is a violation of the rights of Paramount under copyright, trademark and otherwise for you to have proceeded with such a production utilizing elments of Paramount's property. We therefore must insist that you not proceed further with your contemplated production.

The foregoing is not to be deemed Paramount's complete position in this matter and Paramount does reserve the right to make further allegations, as well as all rights and remedies which Paramount may have against you at law or in equity.

Very Truly Yours,

Edith Tolkin
Edith Tolkin

ET:mw



Paramount Pictures Corporation

STUDIO - MERCHANDISING & LICENSING

September 16, 1986 - CERTIFIED MAIL - RETURN RECEIPT REQUESTED

Mr. Art Binninger
1130 San Andres Street (#10)
Santa Barbara, California 93101

Re: "STAR TREK" - Clay Animation Film/Videotape

Dear Mr. Binninger:

Your letter of July 20, 1986, addressed to Paramount Pictures Corp. [Mr. (Harve) Bennett,] has been referred to me for reply.

Paramount Pictures Corporation owns all rights, title and interest in and to all "STAR TREK" properties, and no reproduction of the series or features, nor of any elements thereof, in any form in any medium, may be made without first obtaining a license to do so from Paramount.

In addition, no use, especially synchronization use, may be made of the original music used in the series and/or the features without first obtaining a license to do so from the copyright proprietor thereof.

Finally, the depiction of "STAR TREK" performers in a "clay animation satire" such as you describe may violate the common law and/or statutory rights of such performers.

Far more objectionable than the production of the film is the exhibition of it to other individuals or audiences and the reproduction of it on videotape for or by others, whether or not a fee is charged therefor.

Although Paramount, the owner of the music copyright, and the performers depicted in your film may not deem it advisable at this time to commence legal action and/or equitable proceedings against you for mere production of the film and your exclusively private use of it, any or all of us may elect to prosecute actions and/or proceedings against you for the exhibition of the film or videotape or the distribution thereof to third parties.

Please send a 3/4-inch and a VHS copy of the videotape to the undersigned immediately. After screening it we will be in further touch with you with respect to any documentation our legal department may deem necessary to assure us that you will not exhibit or reproduce the film or videotape in the future, and as to any other action Paramount may wish to take under the cir-



Paramount Pictures Corporation

Mr. Art Binninger

-2-

September 15, 1986

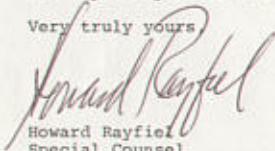
cumstances.

As I have stated, the rights of the owner of the music copy-rights and the rights of the performers, and possibly other third parties, may have been violated by you. When we have screened the videotape we will refer the matter to those whose rights we believe may have been so violated for their independent evaluation and for them to take whatever further steps they deem appropriate to protect such rights. Nothing in this letter is to be deemed a waiver of any of the rights of such parties.

Until you hear further from Paramount you are cautioned to make no further use of the film or videotape, to exhibit the same to no third parties, and to make no further copies of either, except the copies of the videotape to be delivered to us .

This letter is not intended to be a full statement of the facts in connection with this matter, nor a waiver of Paramount's rights or remedies, whether at law or in equity, all of which are expressly reserved.

Very truly yours,


Howard Rayfield
Special Counsel

HR:s

cc: Mr. Harve Bennett

xbc: S. Ganis
R. Goold, Esq.
D. Rosenbaum, Esq.
J. Wattles, Esq.
M. Young
S. Zilber



THE OFFICIAL
**STAR
WARS™**
FAN CLUB

August 1981

Dear Fanzine Editor:

Despite our word-of-mouth warning to the contrary, some publishers have chosen to print stories with the STAR WARS characters in X-Rated, pornographic situations. Attached is our letter to those publishers, no names are mentioned.

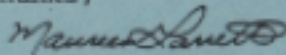
Lucasfilm Ltd. does own all rights to the STAR WARS characters and we are going to insist upon no pornography. This may mean no fanzines if that measure is what is necessary to stop the few from darkening the reputation our company is so proud of. For now, the few who ignore the limits of good taste have been turned over to our legal department for legal action.

to each part
is more or less
rude

If you, the fanzine editors, have any comments, know of other stories of this nature, or wish to speak in defense of these publishers, please send such correspondence to:

Lucasfilm Ltd., P.O. Box 2202, San Rafael, CA 94912, Attn: Maureen Garrett.

Thanks,



Maureen Garrett
Director
STAR WARS Fan Club

ONLY THE FORCE BE WITH YOU

P.O. BOX 2202 • SAN RAFAEL, CALIFORNIA 94912

THE OFFICIAL
**STAR
WARS**
FAN CLUB

Dear Publisher:

It has come to my attention that your recent publication has included an X-Rated story about the characters and situations from the STAR WARS Saga. This is not O.K. with Lucasfilm Ltd. I am taking this opportunity to inform you of our reaction to your story.

Previously, as the Assistant Director of the OSWFC, I circulated word that X-Rated STAR WARS material should not appear in printed form in fanzines, in cartoons, or in any other form. I assumed that since word was passed around fandom that all STAR WARS porno was unacceptable, publishers would have enough common sense not to print any such pornography. Now that you have, I, as the Director of the Official STAR WARS Fan Club, have to establish a written, legal policy against such incidents of published STAR WARS pornography.

As a general guideline, the publisher of questionable STAR WARS material should realize that, since all of the STAR WARS Saga is PG rated, any story those publishers do print should also be PG. Lucasfilm does not produce any X-Rated STAR WARS episodes, so why should we be placed in a light where people think we do? You may quote us on this, we can and will take action, starting today, against any and all publications that ignore good taste and violate this reasonable cease and desist letter.

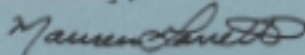
Nothing can stop anyone from writing anything they like about the STAR WARS characters, but those characters are owned and controlled by Lucasfilm Ltd. and George Lucas. You don't own these characters and can't publish anything about them without permission.

The word has come down from George Lucas, himself, that STAR WARS pornography is unquestionably unacceptable. The damage done to the wholesomeness associated with the STAR WARS Saga and its characters by such irresponsible publishers is permanent and hurts both Lucasfilm and its fans. Pornography is directly opposed to the very ideals and the spirit that the STAR WARS Saga embodies.

Aside from being illegal, there are many reasons why Lucasfilm Ltd. does not want either explicit sex or X-Rated STAR WARS stories. Our main concern is how can you prevent underage enthusiasts from reading your fanzine containing STAR WARS pornography? If the parent of this underage fan found his or her child reading such questionable material, how might this parent react? The effects of such an angry parent going to the PTA, their church, the local news, or even the National Enquirer could tarnish the good name of Lucasfilm. We are very proud of our reputation and resent this attempt to darken it.

Your name has been removed from the mailing list of publishers that will receive our publicity mailings and press kits from Lucasfilm Ltd. Productions. We still request copies of your fanzine to check on further stories. A copy of your fanzine and appropriate data have been forwarded to our legal department, and any further action will be taken by them. Please write back with any reply to Lucasfilm Ltd., P.O. Box 2009, San Rafael, CA 94912, Attn: Legal Department.

Sincerely,



Maureen Garrett
Director
STAR WARS Fan Club

MAY THE *FORCE* BE WITH YOU

P.O. BOX 2202 - SAN RAFAEL, CALIFORNIA 94912

“It was...fun”

Últimas palabras del Capitán Kirk

Star Trek: Generations (David Carson, 1994)